

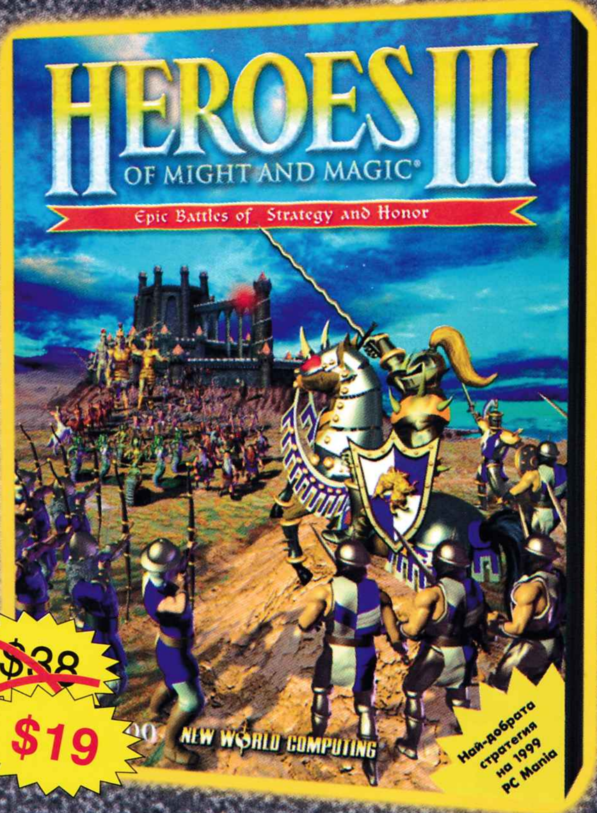

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 10 (29), ОКТОМВРИ 2000

68 страници
3.90 лв. с диск
1.50 лв. без диск

# HOMEWORLD CATACLYSM

X-TENSION
SYDNEY 2000
MIDTOWN MADNESS 2
THE SIMS LIVIN' LARGE
CARMAGEDDON TDR 2000
STAR TREK: NEW WORLDS
SEARCH AND RESCUE 2
F.A. PREMIER
LEAGUE MANAGER 2001
ARCATERA

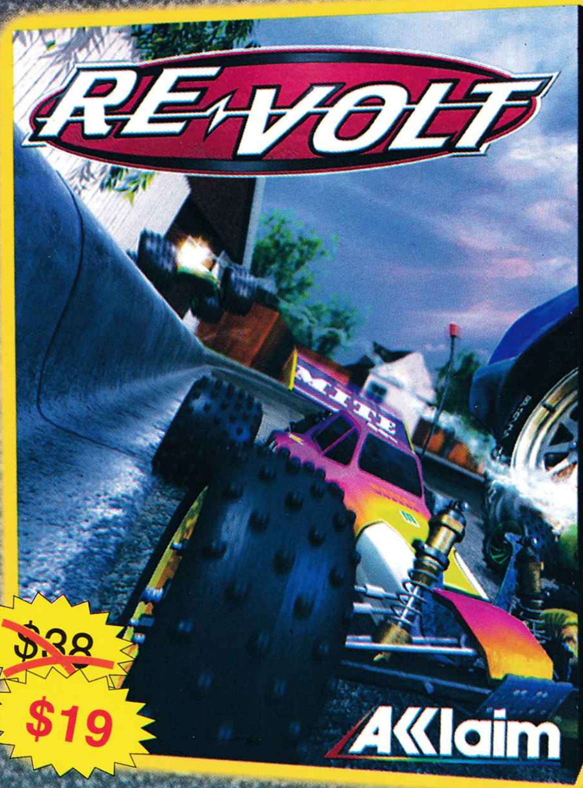






# НЕВЕРОЯТНО НАМАЛЕНИЕ!




**ВСИЧКИ ЗАГЛАВИЯ СА С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК**
**ЗА ПОРЪЧКИ НА ЕДРО: тел. 02/ 963 10 86; 02/ 66 91 24**

**СОФИЯ**
**Магазин PC Mania:**
ул. "Цар Шишман" № 31
тел: 02/ 986 40 84

**СОФИЯ**
**Магазин PC Mania:**
площад "Славейков" № 9,
тел: 02/ 986 68 58

**СОФИЯ**
**Stefani Multimedia**
ул. "Княз Борис" №134
тел: 02/ 980 98 13

**РУСЕ**
**Клуб "Joker"**
ул. "Давид" №11
тел: 082/ 22 04 69

**БУРГАС**
**"Multimedia"**
ул. "П. Евтимий" №113
тел: 056/ 80 30 45

**ПЛОВДИВ**
**"Angel Soft"**
ул. "Костаки Пеев" №5
тел: 032/ 27 09 34

**СТАРА ЗАГОРА**
бул. "Цар Симеон Велики" №108, ет. 2
тел: 042/602 993

PC MANIA

## Екип


**Автори**

Момчил Милев
Георги Пенков
Бойко Маринков
Александър Бойчев
Морган Кроу
Свилен Енев
Павел Панков
Иван Атанасов
Ивелин Г. Иванов
Орлин Широв
Стоян Спахиев
Сергей Ганчев
Борис Цветков

**Дизайн и предпечат**

Росен Вучев
Пеню Дачев
Десислава Маркова

**Реклама и маркетинг**

Петър Табов
Велчо Стефанов
Любомир Кръстев
email: reklama@pcmania.bg
тел: (02) 986-38-19

**Цветоотделяне и експонация**

Студио PC Mania

**Със съдействието на**

CHSL Holdings, USA


## Координати


**Телефони**

(02) 986-38-19, 987-47-19

**Адрес**

ул. "Стефан Караджа" № 5
София 1000

**Internet**

www.pcmania.bg
redakcia@pcmania.bg
reklama@pcmania.bg


## НОВИНИ


PC Mania Report 04
Не-сериозно за ECTS. Истински репортаж от Лондон 16


## PREVIEW


Delta Force 24


## REVIEW


Arcatera 06
Carmageddon: TDR 2000 10
Sanity: Aiken's Artifact 14
Homeworld: Cataclysm 18
X-Tension 22
Half Life: Counter-Strike 26
The Time Machine 28
Nascar Heat 30
Return of The Incredible Macine: Contraptions 32
The Sims Livin' Large 38
Star Trek: New Worlds 40
Sergei Bubka's Millenium Games 42
Sidney 2000 43
Midtown Madness 2 44
F.A. Premier League Stars 2001 46
The F.A. Premier League Managers 2001 48
Search and Rescue 2 50


## RETRO


The Incredible Machine, Sid&Al's Incredible Toons 37


## CHEATS


StarTreck New Worlds, Nascar Heat, Carmageddon TDR 2000... 51


## HARDWARE


Sony Style 13
Следващите Athlon-и 59
Intel Developers Forum – Fall/2000 60


## SOFTWARE


DirectX 8 Preview 62
Windows 2000 и видеокартите 64


## INTERNET


Skinners и други графични лудости 56


## ПИСМА


pisma@pcmania.bg 52


## КЛАСАЦИЯ


PC Mania Top 10 54

# PC MANIA REPORT

## Hasbro печели в съда

Известният производител на игри Hasbro (http://www.hasbro.com) спечели дело, което касае правата над класически игри, произведени от Atari (вече собственост на Hasbro). Идеята на тези ретро-хитове е била копирана или интерпретирана в подобни игри, които носят други заглавия и се разпространяват от конкурентни издатели. Всичко започва от момента, в който Hasbro установяват абсолютните си права върху Centipede, Missle Command, Asteroids и Tetris. Те са популярни заради своята простота и многократно са преиздавани от различни фирми в продължение на повече от 10 години. Сред потърпевшите са фирмите eGames, MVP Software и WebFoot, които ще плащат обезщетения на Hasbro.

По думите на главния съветник на Hasbro Бари Неглър осъдените компании приели решението без обжалване и това вероятно ще доведе до нови дела от този тип.

## Sony пуска първия лаптоп с Crusoe

В средата на месец октомври се очаква да се появят новите ултра-тънки лаптопи от серията VAIO, произвеждана от Sony, които ще се базират на появилите се наскоро чипове Crusoe. Процесорите на Transmeta претендират за максимална икономия на енергия и мощност, която е еквивалентна на конкурентните процесори от Intel и AMD. Тези чипове са продукт на тайна разработка и се появиха на процесорната сцена с мащабна реклама. Интересно е, че един от основните инвеститори в проекта – Compaq, реши да изчака с внедряването на Crusoe в си новите модели портативни компютри. От фирмата се опасяват, че процесорът в действителност не дава първоначално обявените “сензационни” резултати. Sony явно не се притесняват да експериментират първи с пускането на големи количества PC-та, които работят с Crusoe. Нещо повече – вицепрезидентът на отдела за компютърни разработки на Sony Марк Хенсън смело заяви, че благодарение на чипа е било постигнато увеличение на производителната мощ, а наред с това е удължен животът на батериите. Други компании, които са обявили намеренията си да използват Crusoe, са Hitachi, Gateway Inc. и America Online Inc.

## Документален филм за жанра на 3D екшъните

Обявената дата за представянето на филма е 1 януари 2001 г., а на http://www.fragthemovie.com/ може да намерите и още нещо по въпроса. От него ще научите историята на първата касова 3D стрелялка Doom, който бе издаден през зимата на 1993/94. Играта на ID Software стана хит буквално в рамките на няколко седмици и се смята за неповторима класика в жанра. Последователите на ID Software и Doom развиха не само една нова част от гейм-индустрията, а и подтикнаха разработчиците на 3D ускорители към безмилостни ценови войни.

Ето защо, не е никак странно, че са се намерили разумни хора, които да инвестират в създаването на документален филм за цялата еуфория около 3D игрите още от самото начало.

## MP3.com осъдени за $118 милиона

В началото на годината MP3.com обяви услугата MyMP3, която позволява притежателите на дадено CD, да сложат любимите си парчета в MP3 формат, така че да имат достъп до тях независимо къде се намират и да ги слушат on-line. Скоро след това обаче собствениците на порталния сайт попаднаха под безмилостните атаки на няколко музикални гиганта, сред които и Universal Music Group. След последвалата битка в съда MP3.com бе осъдена да изплати по 25 000 долара за всяко заглавие, което се е намирало в базата на сайта. Общата сума е горе-долу една трета от първоначално поисканите от Universal 450 милиона. На опашката след Universal чакат още няколко видни фирми и е твърде вероятно MP3.com да бъде докаран до фалит след поредица от съдебни процеси. Сайтът е известен и с това, че позволява на независими артисти да издават CD-та без да сключват договори с музикалните компании и това е още една причина за атаки от страна на звукозаписната идустрия.

## Бивш работник разобличава Microsoft

Анонимен работник, напуснал наскоро Microsoft, извади на бял свят подробности от работата във фирмата и по-специално използваните операционни системи.

## Microsoft Sun microsystems

Оказва се, че Microsoft, въпреки мащабните кампании на Windows 2000, категорично е забранила преминаването към новата операционна система по собствените си сървъри, поради съмнения в стабилността при работа с големи натоварвания.

Още по-шокиращ е фактът, че на почти всички ключови машини са инсталирани различни Unix-и, като FreeBSD и Solaris. Сайтът www.microsoft.com, както и закупеният наскоро портал Linkexchange (носещ вече името bCentral), разчита изцяло на популярния Apache web-сървър и дори не е успял да тръгне със собствения им Microsoft SQL Server. След няколкомесечна безрезултатна борба той е бил прехвърлен на Oracle. Оказва се, че бандата професионалисти от Microsoft предпочита софтуер, написан от "колежански хлапета в квартирите им". Странна работа...:)

## Sony с нов Palm

Clie (чете се клий-ей) е първият PDA, който Sony пуска на пазара, след като лицензира преди година операционната система за Palm-овете (PDA – personal digital assistant – личен цифров помощник). Clie ще има 8 MB вградена RAM-памет и опция за инсталиране на още толкова под формата на сменяем стик, който е собствена разработка на Sony.

Новото устройство ще се появи на цена от около 400$ и ще дава възможност за връзка с Интернет. Специалисти в областта прогнозират, че това е само първото от серия подобни устройства, с които Sony се опитва да увеличи участието си на пазара за джобни компютри.

Интересното е, че приспособлението на Sony не предлага кой знае какви революционни новости, а по-скоро компанията разчита на името си в бранша като реклама.

## Diablo

Заедно с Diablo II излезе и слух, че Blizzard са готови с продължението на втората част на играта. Доколко този слух е бил верен, можем само да гадаем, но както е известно във всеки слух има и по малко истина. И ето че сега съвсем официално на изложението в Лондон фирмата представи и напълно готово копие от играта, което обаче се очаква да излезе на пазара чак след 5-6 месеца. В Diablo II: The Lord of Destruction вие трявба да довършите вашата мисия като унищожите и последния от тримата братя – Baal, който се крие в Северните планини – родината на варварите.

Новите два героя, с които ще можете да играете, са направени напълно в духа на Diablo II. Не е забравен и нежния пол. Добавени са един магьосник и един чист боец. В митологията на Diablo този магьосник (druid) е известен като Лорда на гората и то не случайно.

Подобно на Necromancer-а той има Summoning магии, от които обаче не се появяват скелети, а големи вълци, кучета (правилно чухте – кучета, а не zergling-и) и други едри и дребни представители на рогатия и нерогатия добитък.

Другият нов персонаж (Assassin) е тадама, която има опит в областа на военните тактики и стратегии. Нейните магии са гола вода, но за сметка на това уменията й в стадартния бой са завидни. Освен допълнителния сценарий към играта и двата нови героя, Diablo II: The Lord of Destruction ще ви позволи да се насладите на 30 вида нови врагове.

Вярно на своята традиция, списание PC Mania пък ви дава възможност да се порадваме в аванс на новите персонажи от култовия хит на Blizzard, които украсяват плаката на този брой.

Просто отворете средната страница и ще видите за какво става дума...:-)

## Излезе

Новият **Linux Collection 2** отново предлага пълна версия на водеща Linux дистибуция – **Slackware 7.1**. На три от дисковете ще намерите инсталационен код, допълнителни програми и пълен Source на Slackware 7.1.

**Corel Linux OS** е друга дистрибуция, включена в Linux Collection 2. Corel Linux OS е дистрибуция, базирана на популярният у нас Debian.

В добавка за пръв път в Linux Collection ще намерите едно от най-популярните приложения за Linux - **Star Office 5.2.** Това е офис пакет, успешно конкуриращ Microsoft Ofiice - предлага текстообработка, електронна таблица, растерен и векторен графичен редактор, презентации, редактор за формули, база данни, електронна поща и уеб браузър. В Linux Collection е включена дистибуция на Star Office 5.2 на английски, френски, немски и руски език.

## Скоро

Много скоро и съвсем за кратко ще видите по вестинкарските маси новия извънреден брой на PC Mania.

Той отново ще е с два диска на познатата ви цена от 3.90, с два мегапостера - единият на Diablo II, а другият е тайна :).

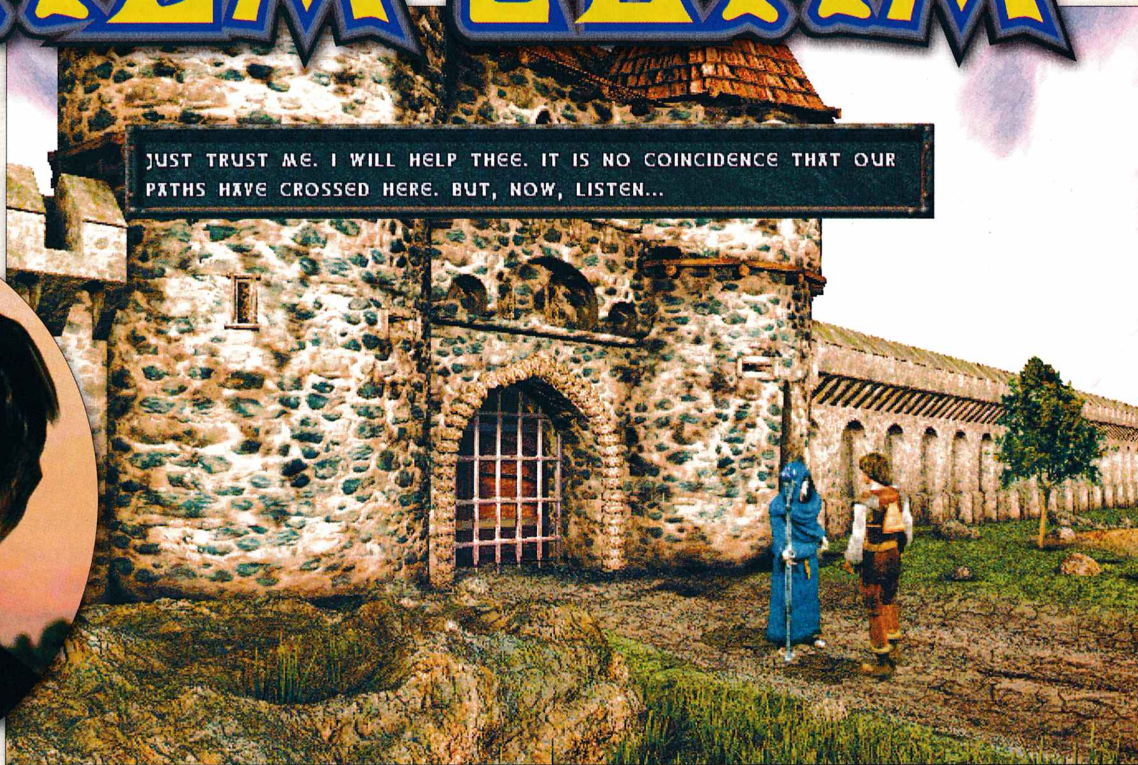
Тема на броя ще бъдат **freeware игрите** от близкото минало до днес, а техните пълни версии ще напълнят до дупка обема на двата диска. Старите геймъри ще се изпълнят с носталгия, новите ще видят, че игрите не са от вчера, а останалите ще попълнят геймърската си колекция - винаги изпускаме по нещо, нали :). Естествено няма да бъдат пропуснати и програмите, а заедно с тях и други приятни изненади.

Очаква ви и голямата класация на хилядолетието - включете се и вие. Направо след като прочетете този брой, седнете и ни напишете 50-те си любими игри. Това вече правим ние в редакцията. Присъединете се към най-големия геймърски екип в България!

Имайте предвид - от предишния извънреден брой нямаме дори редакционно копие. Тиражът ще е ограничен, затова гледайте внимателно и действайте бързо.

# ARCATERA






Появата на тази игра ще създаде много различни мнения, а може би и спорове сред почитателите на RPG и Adventure, но също така ще постави някои нови изисквания за бъдещите проекти в жанра. За мен тя бе една много приятна изненада и чудесно запълни /и продължава да запълва/ паузата между Icewind Dale и така жадно очакваният Baldur's Gate II.

Макар че използвах за пример две от игрите на Interplay, не означава, че Arcatera прилича на някоя от тях. По-скоро се доближава по удоволствието, изпитвано по време на игра. И ако това не ви е достатъчно, за да побегнете нетърпеливо към най-близкия магазин на PC Mania и да си купите играта /на оригинално CD разбира се :)/, можете да се отпуснете в някое кресло стол, диван, легло, тоалетна чиния, пейка в парка или друго приспособление за сядане и да дочетете статията, за да разберете какво ми дава основание да похваля толкова много неизвестната игра на не много популярната германска фирма Westka.

Arcatera е игра-хибрид между RPG и Adventure. Ако си спомняте страхотната хитова серия на Sierra - Quest for Glory /...ех младост, младост.../, ще успеете да си представите какво представлява отрочето на германските ентусиасти в жанрово отношение. Прилика между двете игри се забелязва още щом стартираме Arcatera. И тук, както и в безсмъртната серия на Sierra, ще имаме възможност да избираме с какъв точно герой да изиграете предстоящото приключение. Разликата е, че в първообраза на американците изборът беше между трима герои, докато в съвременния немски вариант той е увеличен на четири, като класовете са добре познатите ни от множество останали игри: боец, крадец, магьосница и монах. Всеки от тях има слаби и силни страни и играта си струва да се изпробва с всичките четири възможности, но независимо от вашия избор в пътешествието си ще срещнете останалите персонажи и ще можете да присъедините към групата си до двама от тях /до момента съм успял да придумам само магьосницата, но продължавам да се надявам да примамя и боеца, а монахът... да прави каквото ще/.

В началното филмче на играта /което е ново при всеки от героите/ вие напускате дома по различни неприятни причини и се озовавате пред стените на града Сенора /Senora/, където сте посрещнат от мистериозно появил се старец. Той ви просветлява по въпроса, касаещ ситуацията на града. Вие разбирате, че Сенора си е имала проблеми с бандата на безмозъчен, безскрупулен убиец, който за (не)щастие на градското население е хвърлен в затвора и подменен от още по-безскрупулни и на всичко отгоре добре организирани благородници, наречени Тъмните лордове. За капак на това някой

RPG+Adventure

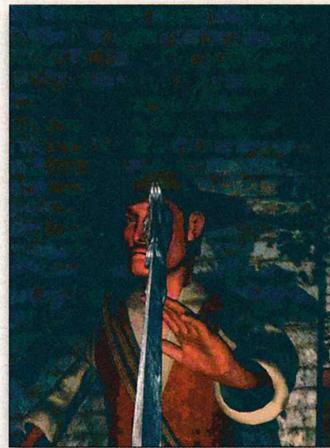
| | |
|---|---|
| графика | ★★★★½☆ |
| звук | ★★★★★☆ |
| геймплей | ★★★★★☆ |
| общо | ★★★★★☆ |

PC CD ROM

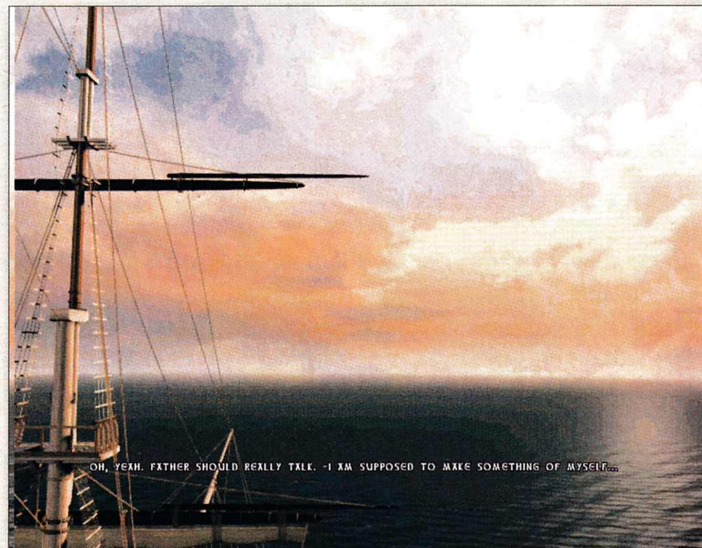
**издател**
Ubi Soft www.arcatera.com

**системни изисквания**
PII 233, 32 Mb RAM, 3D Video, DirectX7, 800 Mb HDD, Windows95/98








взел, че откраднал и скиптъра на принца на града. И разбира се, както вече се досещат по-прозорливите, на вас се пада честта да оправите цялата тази каша!

Какво толкова? - казвате си, - малко ли пъти сам-самичък съм спасявал света, та сега да се изплаша, когато става дума само за някакъв си град! Каквото и да става накрая все ще се справя! Да, ама не. Приятно ме изненадва обещанията /да си призная не съм стигнал все още до края/ отворен финал. Има цели десет /да го напиша ли и с цифри - цели 10/ варианта, предвидени за край на вашето приключение. И познайте! Само около три са щастливите /злорада усмивка вече пълзи по устните ми/. Ами такъв е животът, ще ви отговоря още преди да сте възнегодували. Какво по-хубаво от игра с неизвестен край! Иначе как ще седна да я изиграя втори, че и трети, четвърти и т.н. път? Бихте ли дали парите си за игра, която се изиграва веднъж, и после всичко ви е ясно? Не, разбира се!

Ще я вземете от приятел, който вече се е излъгал да си я купи. Това именно беше един от проблемите на приключенските игри и може би по тази причина имаше застой в развитието на жанра, накарал скептиците да го обявят за мъртъв /ама те не знаят, че който копае гроб другиму.../.

Явно момчетата /и момичетата?/ от Westka са усетили това и са създали игра, която е като самия живот - няма нищо сигурно, няма гаранции за успех, няма хора, които да са се родили от фантазията на gamemaker-ите с една единствена задача, а именно да ви помогнат в изпълнението на мисията, зададена ви от същите gamemaker-и. Не сър, тук няма да видите нищо такова. Сенора живее свой собствен живот. Хората не очакват вашето идване, а съвсем "неучтиво" си вършат собствените работи, като напълно забравят да спрат, за да можете да ги заговорите, ограбите или да им направите други такива приятни неща. Движат си се гадинките без въобще да ви забелязват, а не стига това, ами и са подвластни на моментното си настроение - веднъж са мили с вас, а малко по-късно вече са готови да ви налетят на бой, ако не спрете да им досаждате с тъпите си въпроси.

Това придава неповторимо очарование на света на Arcatera. В началото привидната неяснота на положението може и да ви обърка малко, но в никакъв случай не се отказвайте - ще загубите нещо наистина добро. За да ви се изясни ситуацията и да понаучите кои са силните на деня в Сенора, ще ви се наложи да разговаряте с колкото се може повече герои /NPC или non-player character/, а тяхната бройка е число, близко до сто.

И докато сме на темата за разговорите, нека да спомена за друга новост - когато заговорите някой NPC, на екрана се появява прозорец с възможните въпроси, както и малък портрет на персонажа. Именно под този портрет се намира новостта, защото ще можете да видите какво е отношението на човека (съществото) срещу вас, както и мерило за търпението му /patience/ - колкото пункта има показани, на толкова въпроси той ще отговори. Даден е и още един показател, който отчита възможността на NPC-то да се ядоса и да подходи съвсем грубо с вас, ако не престанете с въпросчетата, така че не пропускайте да следите показателя за irritat, за да не си изпатите. Към серията от въпроси за различни събития, хора и т.н. са добавени съвсем тривиални теми на разговор, като въпрос за името на човека срещу вас, подхвърляне на комплимент или обида.

Както и в живота, ще можете да правите каквото си поискате - да крадете, да се сприятелявате и карате с всеки жител на Сенора, но имайте предвид факта, че това неминуемо оказва влияние на разви-







тието на играта. Можете да си навлечете нечий гняв и този човек не би ви помогнал за нищо на света. Можете и да ядосате цяла тълпа от хора и да се окажете в нелеката задача да сте с извaден меч срещу многократно превъзхождащ ви по брой противник, а всъщност да сте искали да пребиете само един от тях или да сте пожелали /без никакви лоши чувства, разбира се/ да заколите едно от размотаващите се бездомни кучета или безстопанствени прасета. Такъв е светът на Arcatera! На моменти даже може да бъде малко скучен, но дори това не бих споменал като сериозен минус.

Всеки от главните герои си има своя собствена история и е в Сенора в преследване на свои собствени цели. За историята им ще ви информира интрото на играта, така че няма да ви отнемам от времето с излишни разкази. Само ще ви кажа, че всички те са обединени от общата цел да разкрият тайнствения култ на "Черното слънце" /Black Sun/ и имат на разположение три седмици, за да сторят това и да видят един от десетте финала на играта. Боецът и крадецът са двамата герои с предпочитания към хладните оръжия, докато монахът и магьосницата разчитат предимно на магическите си способности. Ако питате мене, крадецът е най-пълноценният образ, макар да не може да използва някои оръжия, както и никакви магии (да, ама и аз не знам такива :)).

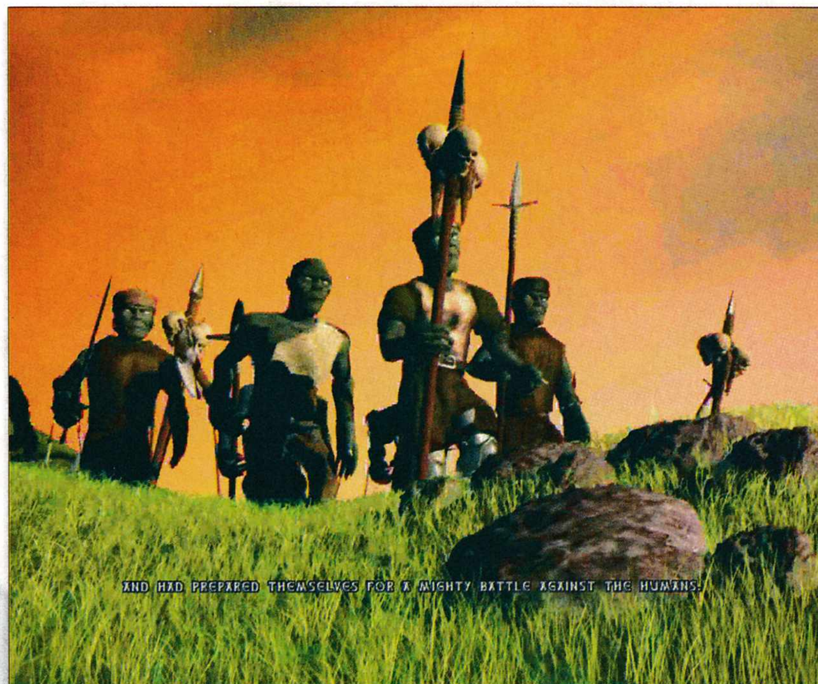
Освен увлекателна история, играта има и доста приятен интерфейс, който ще ви помогне да я възприемете добре и да изпитате удоволствието, което изпитах аз.

Първоначално Arcatera се появява като игра от типа Pen-and-paper /лист и хартия/, създадена за лично забавление от момчетата /и момичетата?/ от Westka по модел на Dungeons&Dragons. Чак след това тя се реализира едновременно за PC и Dreamcast. За целта тя, разбира се, претърпява определена деформация. Голяма част от действията при битката се прехвърлят в ръцете на компютъра, а на играча му остава само задачата да посочва кой с какъв противник да се заема и какви магии да се използват. Боят протича в реално време, но винаги може да бъде спрян в положение на пауза, за да зададете нови команди на своите герои. Ако сте играли Baldur's Gate или друга от последващите игри в света на Advanced Dungeons & Dragons, тази система ви е позната, ако ли не, бързо ще свикнете с нея. Всички останали действия също могат да бъдат осъществени с помощта на мишката. Предвидени са и кратки команди от клавиатурата, за да ви улеснят допълнително. Системата на магиите е уникална и ще трябва да свикнете с някои непознати от други игри заклинания. Внимателно прочитайте описанията, за да не се озовете в "небрано лозе" с куп ненужни магии насред гадни типове, които, поглаждайки големите си сопи, ви уверяват, че не са коледари.

Интересно е решено взаимодействието на героите в групата ви. Можете да укажете как точно да се групират, разделяйки ги в подгрупи от по един или двама. Всеки по този начин може да бъде на съвсем друго място и да изпълнява различна роля - да спи и възстановява сили, докато колегата му вършее из града и околностите в търсене на улики за всеки един от случаите. Това ви дава възмож-






ност да не прекъсвате разследването, ако сте закъсали откъм време, т.е. ако наближава краят на третата седмица.

Важен въпрос за решаване ще е намирането на пари. Отново имате пълна свобода на избора - да откраднете, да продадете вещи, да проституирате!!! Убийте някого и ще имате възможност да го оберете, но рискувате да ви задържат под стража /за убийство, не за мародерстването/. Но дори тогава играта ще продължи - в затвора. Всеки проблем може да бъде решен по няколко начина и няма правилен, тъй като с всяко ваше действие светът се променя, така че това, което до преди малко е било най-доброто решение, вече е най-краткият път до провала.

Инвентарът на героите ви е ограничен според физическите им сили, но за сметка на това притежава "собствен интелект" и успява да се пренарежда сам и да запълва всяко празно местенце.

Графиката има една цел - да доставя наслада за окото. И в голяма степен се справя с тази си задача. Заобикалящата ви действителност е 2D, а самите герои са 3D. При движения вашият човек се превръща в грозна маса от цветни пиксели и това е единствената ми забележка към визията, но какво да се прави, така се избягват големите системни изисквания и се дава възможност на повече хора да се насладят на играта. Комбинацията между 2D и 3D внася малки неудобства като ограничава движението на героя по екрана, което ви принуждава да обхождате с курсора на мишката много внимателно екрана в търсене на всички възможни посоки, за да не пропуснете някое позакътано местенце.

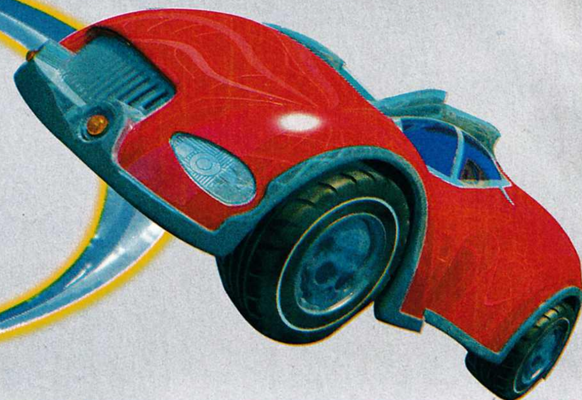
Звуците са на нужното ниво. Всеки персонаж е озвучен от професионален актьор, говорещ много разбираем английски (защото е германец). Специално за играта е написана и песен от неизвестен за мен изпълнител, но бих казал, че може да съперничи на много от филмовите парчета. Струва си заради това да постоите в менюто за опциите на играта и да я изслушате до край /освен ако не сте фенове на Кондьо и компания ;-)/.

Arcatera е много добро попадение за всички любители на ролевите и приключенски игри и си струва да загубите няколко дена в нейния свят. Към малкото слабости ще трябва да спомена бавно развиващото се действие, което би могло да откаже по-нетърпеливите още в самото начало, както и малко "непослушния" курсор на мишката, затрудняващ на моменти взаимодействието с предмети и NPC или преминаването в друг сектор на картата. Все пак на фона на положителните страни скоро ще престанем да забелязваме тези незначителни слабости.

Моят съвет ли? Намерете и изиграйте играта! Ще изживеете нещо наистина ново. Ще си припомните класическите QFG I-V на Sierra, както и по-неизвестната Lure of the Temptress и ще изпитаме удоволствието, което, ако сме играли споменатите стари игри, вече познаваме. А сега е време да се връщам в играта и да спася това нещастно градче, наречено Сенора. Кой знае, може и да се засечем някъде по мизерните му улици или в по-баровските квартали по центъра на града.

*Иван Атанасов*

# CARMAGEDDON TDR 2000









**Mad Max Damage is Back!**

И то по-зъл и по-гаден, с помощна кола и пак без жена в третия и за сега последен епизод на Carnageddon – The Dead Rally 2000. За самата игра май няма какво да се каже много-много освен, че SCI поясниха на компютърното гейм братство, че “Carmageddon TDR 2000 НЕ Е за продължение на предишните серии”, защото НЯМАЛО да съдържа хора, които да мачкате в нито една от версиите на играта, независимо английска или японска. В Carmageddon I и II това се отнасяше само за немската (от европейските) и още една-две локализирани версии. За германците е ясно, защото там все още не можеш да си купиш Wolfenstein, DooM и Quake, пък какво остава за игра, в която мачкаш бюргери :). Естествено blood patch излезе още преди първи септември – датата, на която излезе и TDR 2000.

Както и да е, новата серия е при нас и пак основната идея е:

**Бягай, не идвам с мир!**

За изпусналите предишните части накратко ще кажа, че далече в бъдещето се организират рали турнири с огромни наградни фондове, а целта е само една – ПОБЕДА. Естествено, мачкането, блъскането и унищожаването на противници, пешеходци и домашните им животни носят кредити, които след обиколката или етапа на ралито оползотворявате в екстри за колата – мощност, защита и т.н. и т.н. Ама като се замисля сериозно на мен не ми пука изобщо за самата сага. Аз се кефя да мачкам по ред на номерата всичко, което мърда или кара кола по света.

В новата серия на Carmageddon – TDR 2000 има доста промени и в предисторията. Светът е разцепен на парчета, наречени Subates, контролирани от частни полицейски части, градовете са оградени с непристъпни и непробиваеми порти и стени и ако имате необходимите пари, си живеете живота. Но ако сте беден, нямате късмета да сте привилегирован гражданин. Роден сте в неохраняемите гета, имате неясно потекло и родители, така че не ви остават много варианти, освен кражби, побоища и насилие. Ако отраснете и малко поедър, присъединяването към някоя от бандите в гетото е естествената ви еволюция. Вариант е и да сформирате група от побойници. Основното занимание на бандите е атакуването на Subates и тормозенето на мирните и спокойно живеещи граждани в Subates.

Когато обаче тези набези стават непоносими за “хората зад стените”, те решават да ви направят няколко кални номера – атакуват по-големите гета с ядрено оръжие и ограждат остатъците им с още по-огромни стени. Така обаче гетата стават гигантски автономни единици. В тях с пълна сила се вихрят вакханалии от всякакъв вид и едно от основните забавления е

САДИСТИЧНО РАЛИ

| | |
|---|---|
| графика | ★★★★½ |
| звук | ★★★★★★ |
| геймплей | ★★★★½ |
| общо | ★★★★½ |

PC CD ROM

**издател**
SCI www.carmageddon.com

**системни изисквания**
PII 300, 64 Mb RAM, 3D Video, DirectX 7a, Windows 95/98/ME, здрави нерви и садо-мазо настроение :)




**"The Dead Rally"**

самоубийствено рали със самоделни смъртоносни превозни средства, достойни за въображението на Р. Х. Гигър. В точно едно такова рали се включвате и вие от името на Max Damage (буквалният превод е "максимална щета").

Този път обаче правилата са леко променени, понеже ралито е на нива и етапи. Всеки етап се състои обикновено от пет или шест нива. Етапите са осем или десет.

### Като цяло играта е най-голямата от поредицата

Във всяко първо ниво трябва да стигнете преди всички до финала, минавайки през определен брой check points. Смачкана кола, дете, жена или куче по пътя ви носи bonus points, има пръснати екстри и ъпгрейди. С bonus points ъпгрейдвате колата.

### Нищо ново нали? Да, ама не.

Защото след като завършите първото ниво, винаги ви очакват задачки със или без досегашните ви опоненти, но посветени на много странни мисии, като например "отвори клетката на механичната акула и после я убий" или "открадни бензин от доковете", или пък "пусни в орбита огромната статуя на Max Damage". Готиният момент е, че в тези мисии и нива има връзка както с предишното, така и със следващото.

### Става нещо като садо-мазо рали с RPG елементи :)

И това не ти се казва, а трябва да се досетиш сам, макар че има филмчета, навеждащи на тази мисъл. Ако след дванайсетчасово каране ви е останало с какво да мислите!

Разработчиците са направили новости в градовете. Пешеходците вече са десетина вида (в буквалния смисъл "куцо и сакато") – от деца, тийнейджъри и влюбени двойки по парковете до чичковци, лели и бабки с техните грохнали половинки, инвалиди и пияници. Виждат се домашни любимци, крави, коне и странни кенгура в едно от нивата.

Дори има и опоненти на TDR 2000 – едни такива досадници, въоръжени със стикове за голф, хокей и коктейли "Молотов", които се опитват да трошат колата ви. Неуспешно, разбира се. Мачкането на "опозиционери" е най-готино и дава малко повече бонус секунди от връхлитането върху обикновения пешеходец.

Като казах бонус, се сетих, че има няколко вида жестоки предмети, пръснати из нивата, като гаечни ключове, даващи предимства на колата и на самия вас, жълти ромбчета, прецакващи пешеходците, но най-интересните са ромбчетата с въпросителна, които могат да погаждат номера на пешаците, като ги направят например четири пъти по-големи, но могат да бъдат опасни и за вас.

### Жестоки са бонусите: "Frozen Opponets" и "Frozen Pedestrian"

Графично играта е колкото близо до предишните части, толкова и далеч. На пръв поглед няма много промени от Splat Pak, но като се вгледаме малко повече, усещате разликата веднага – много по-загладени модели на хора, пътища и автомобили, значително по-големи панорами, доста по-добре направени следи от кървави гуми по асфалта и тревата, както и много по-красиви пушеци от колите и автомобилоподобните превозни средства.

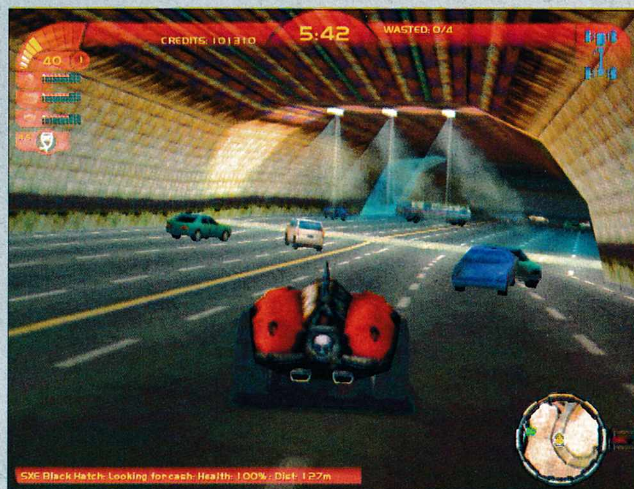
Страхотна атмосфера създават и падащите парчета от колата, когато се блъскате със стени, колони, телеграфни стълбове или противници и, натискайки клавиша за "Repair", сякаш се появяват отново. Това важи както за вас, така и за вашите опоненти. Колите са около дванадесет, но на тях може да се слагат уреди за допълнителен damage, както и да ги боядисвате и ъпгрейдвате, докато ви писне.

За съжаление, самолетът без крила, когото имаше на скрийншотовете преди около година, не присъства никъде в играта. Ех, колко съм си мечтал да го покарам и да режа с перки и крила главите на хората или да пикирам над паникьосаните опоненти!

Когато карате, можете да избирате между шест-седем гледни точки: близко, да се отдалечавате на няколко степени от колата или да виждате вътре от нея. Последната е най-неудобната. Така се чувствате като в танк правен от пълен идиот – стъклото става не-

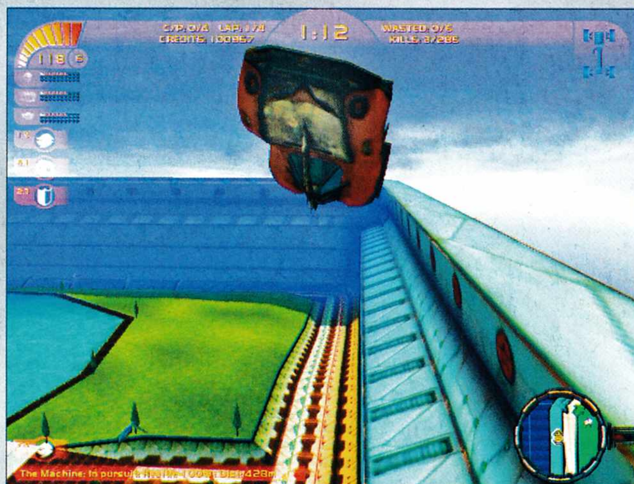











що като цепка между краката на стара мома – точно толкова тясно и непристъпно за виждане.

### Музиката, хммм, е просто ПЕРФЕКТНА!

Не мисля, че би могла да бъде по-добра, каквото и да се направи по въпроса (освен в следващия Carmageddon може би). Групите или изпълнителите не са популярни, макар и да заслужават по няколко златни фигурки на Max Damage при следващото раздаване на наградите "Perfect Pedestrian Killer".

Иначе слушането на аудио траковете на TDR 2000 повече от двадесет и една-две минути води до желание за побой над невинни хора, изхвърляне на съседа от колата му в движение, бесен лай от страна на всички кучета в радиус десет метра около уредбата, на която е пуснат дискът, и паническо бягство на котките (ако има такива). Дори моят басет се опита да ме ухапе. Спестявам ви за скандала със съседите и хората около мен. Но ако сте почитател на industrial и hardcore музиката, ви препоръчвам да си я прехвърлите на аудио диск, с който да гоните внезапно натреслите се досадни техноманиаци от рождения си ден например :).

Звуците в играта са на много добро ниво. Програмистите са се постарали дори да направят и звук от задавяне на двигателя, когато блъснете пешеходец или животно по пътя си към заветната победа. Освен това кравите мучат, овцете блеят и хората пищят докато вие минавате най-кротко през тях с пълна газ. Има ги и станалите вече стандарт звуци от природни феномени, като реки, ветрове и т.н. и т.н. При наличието на sound карта със съпорт на Aurial или EAX атмосферата става адски страховита. Което е и търсеният ефект. За мен лично е постигнат 110 процента.

Всичко казано до тук важи не само за сингълплей. Напротив, в тази част на Carmageddon има много добре направен мултиплейър. Опциите за мрежова игра са перфектни за всяка гейм зала, разполагаща с минимум 400 Mhz Pentiun процесори, 64 Mb RAM, и свестни 3D карти от рода на Riva TNT или Voodoo2 или 3. А коя гейм-зала ги няма тези неща вече?

За голямо учудване играта при тест тръгна и на Intel 740 с 32 Mb RAM, макар и не особено красива. Но на процесора му се зави свят от сметки.

Ако някога сте сядали пред PC-то и сте ломили колите, децата, бабата и жената на съседа, кефили сте се на Max и компания,

### не се колебайте, а започвайте TDR 2000!

Ако не са ви харесали предишните серии, просто играйте каквото там ви харесва и не се учудвайте, ако срещнете по улиците на вашия град кола, движеща се по тротоара с броня в кръв.

Max Damage не прощава.

Никога!

*Пеню Дачев*

# SANITY

## AIKEN'S ARTIFACT








През 2038 година човечеството открива ултрамистериозен артефакт някъде в Средния Изток. Благодарение на този тайнствен обект известният генетик доктор Joan Aiken успява да създаде серум, чрез който да активира онези деведесет и шест процента от човешкия мозък, за които се твърди, че са неизследвани и с неясни функции. Оказва се, че предназначението на тази част от сивото вещество е точно такава, каквато се е предполагало - скрита пси-енергия.

Както може да се очаква обаче, Серум "Версия 1.0", както всяка бета или голд версия (за справка Windows-ите), е доста скапана и прецаква човешкия мозък. Докторът е принуден да проведе серия теоретични експерименти, за да достигне до верния вариант. Оказва се, че серумът трябва да се инжектира, когато мозъкът се развива на ембрионално ниво, т.е. ин витро. Опитът протича при пълна секретност върху две бременни жени. Така се раждат две момченца, кой по библейски почин са наречени Cain и Abel. За незапознатите с Библията ще уточня, че Каин и Авел са синовете на Адам и Ева (първите две човешки същества).

Малко по-късно серумът се превръща в продукт за масова употреба. По цял свят започват да се раждат хора с пси-възможности. Когато обаче това става прекалено масово, част от дарените с таланта на свръхсъзнанието започват да се възползват от влиянието си върху невинните люде. За да се пребори с надвисналата заплаха, Министерство на психическото здраве

### създава Department of National Psionic Control (DNPC)

което е нещо като психо-полиция. Към него се присъединяват всички надарени, които предпочитат да играят от отбора на "добрите". Противниковата страна са кривналите от правия път. Както и в онази дебела и напълно безмислена книга (Библията), така и тук тези своего рода братя по способности застават един срещу друг. Каин е с DNPC, а Авел е от другата страна на барикадата. Всяка страна твърди, че е права, и събира последователи, които са готови на всичко за своя лидер-месия. Борбата, естествено, започва и "е безмилостно жестока, и както казвам е епична".:) При една от тези батални битки на Доброто срещу Злото малкият брат Каин прави истинско мазало. За наказание той е отстранен от DNPC за неограничено време.

И точно тогава синият му GSM иззвънява пронизително...

### ... и играта започва с пълна сила

Каин е призован да защити за пореден път добрата страна на Силата. Нещо като Star Wars, ама в поредния си вариант. От тук до края на играта ви очакват над ДВАЙСЕТ гигантски сингълплейър нива, които са свързани в един цялостен сюжет. Графиката, звукът и музиката са направо смразяващи. Опонентите, срещу които се изправяте, са едни от най-добре направените душмани, които съм виждал във фентъзи-игра. Трябва да изключим само стопроцентовите magic-игри, разбира се. Всички нива са пълни с изненади и куестове, които се редуват така, че хем да не са ви досадни, хем да не ви омръзва от action non stop.

Че има екшън, има... Той обаче е много добре позициониран в играта, така че да не се превръща в безцелно клане. (да ме прощават феновете на Quake, ама все пак писва в един момент :)) Куестовете са направени так да се каже за разтоварване. Така че, когато стигнете до "Don't operate the bridge, 'till the grid is active", спомнете си за

### желязната система 3-4-1-2,

броено от дясно на ляво. В следващия куест пък излъжете, че сте човекът от поддръжката... (това си беше подсказване и за него се пишеше единица в училище :))

Първо трябва да се срещнете с Priscilla Devine, но преди това да решите три-четири дребни и не толкова дребни задачки-закачки. После трябва да разберете кой ви дава мистериозни заповеди по мобилния... И така все напред и напред до самия край на играта. Когото го достигнете ще съжалявате така, както съжаляваха хората на www.sanitygame.com/forum, които използваха чийтовете към играта.

Но не само това ме заинтригува в Sanity: Aiken's Artefact. Най-интересни са и си остават

### придобиването нови таланти и многото тотеми!

Тотемите определят принадлежността към определени въз-

**3TH PRESON ACTION**

| | | |
|---|---|---|
| графика | ★★★★★☆ | PC CD ROM |
| звук | ★★★★½☆ | |
| геймплей | ★★★★★½ | |
| **общо** | ★★★★★☆ | |

**издател**
Lithech www.sanitygame.com, www.ragesofsanity.com, www.lith.com

**системни изисквания**
P II 300, 64 Mb RAM, 3D Video, DirectX 7, Mouse, Keybord, Joypad



можности на Силата. Талантите са си нещо като уменията на Люк Скайуокър да вдига меча си от снега, без да го докосва или способността на Дарт Вейдър да души хора от разстояние, без да му мисли много-много.

Тотемите се делят на шест основни вида и всеки си има своя master:

**Fire Totem**

Той е базиран на един от основните елементи на Сътворението - Огъня. Тотемът е мощен, почти изпепеляващ, и в сравнение с останалите предлага най-разнообразни номера. Негов типичен представител е нашият пич Каин.

**Sun Totem**

Появява се за първи път в Древния Египет. Тотемът е колкото мощен, толкова и разрушителен. Негов представител е Madame Priscilla Divine, "матроната" на групата Eye of Ra и основателят на Psychic Link Network.

**Illusion Totem**

Това е магия тип "Лас Вегас", представена в играта от нейния лидер и шоумен Adrian Starr. Той е известен с лъжите си на комар и способността си да създава перфектни илюзии. Странна и определено атрактивна магия.

**Science Totem**

Това е своеобразно обединение на науката и магията. Представител на този тотем е самия Dr. Joan Aiken, който, както знаем вече е и откривателят на пси-енергията.

**Demonology Totem**

Базиран е на Тайнствата и е популяризиран от Prof. Elijah Krebspawn. Май не е много ясно какво ще рече това...

**Death Totem**

Това е вуду магията на бъдещето - кости, кокалени зарчета и ритуални ножове. Целта е да се управлява настоящето с помощта на миналото. Негов представител и духовен водач е Adjani Namdu, известен още като The Bone Priest.

**Storm Totem**

Тотемът управлява силата на Вятъра и Светкавицата. Както Каин е лидерът на на Fire Totem, така брат му Авел е предводител на "бурния" тотем.

**Truth Totem**

Той контролира силата на Невинността и Непоквареното същество. Това е тотемът на Children of Tomorrow, следващата генерация от пси-надарени хора, моделирани от Dr. Aiken. Ще ви помогнат още във началото на играта, веднага след моста.

### Талантите в играта са около осемдесет!

Това са различните видове пси-магия, които принадлежат към съответния тотем. Като борец за правда ще получавате право на ползването им в хода на играта. Най-интересно е, че ако се впуснете в интернет мултиплейър, тези таланти ще са много повече. Дори ще може да си ги поръчвате на CD-ROM.

### Така че добре дошли в света на магията в XXI век...

Гарантирам ви страхотни преживявания и ви пожелвам приятно прекарване с добре направената и неангажираща, но почти перфектна игра Sanity: Aiken's Atrefact!

*Пеню Дачев*

# Не-сериозно за ECTS 2000

*Този репортаж не е писан по материали от Интернет, каквато е масовата практика. Ивелин Г. Иванов беше там и ето какво има да ви разкаже от първа ръка.*

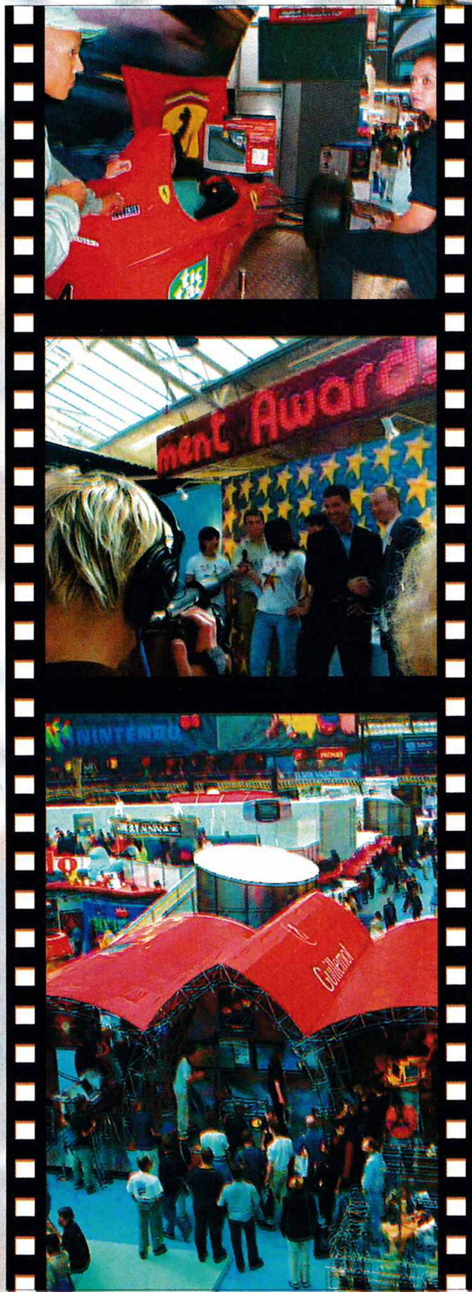
Принципно има два начина да се разкаже за едно изложение. Първият е като затрупаш читателите с факти – толкова посетители, толкова заглавия, толкова изявления и т.н. Но струва ми се, че далеч по-интересен за вас ще бъде вторият начин – да ви покажа изложението през погледа на очевидеца.

Още когато през миналата година стъпих за първи път на ECTS, отначало на майтап, а после и съвсем на сериозно казвах на приятели, че вече се чувствам "хаджия". Защото за човек, за когото електронните забавления са несравнимо повече от обикновено губене на време, такова изложение – ще ме прощават религиозните сред вас – е направо Божи гроб. И ако при първото си посещение само ахках, охках и кажи-речи си носех ченето в скута, тази година отидох със самочувствието на посветен.

ECTS (или Electronic Computer Trade Show) 2000 по традиция се проведе в лондонската зала "Олимпия Хол" – вече доста похабено дори от наша гледна точка съоръжение. Май тук му е мястото да уточня, че въпросното изложение е своеобразен европейски отговор на безспорно най-голямото в света подобно събитие – американското E3, което през последните две години се провежда в Лос Анджелис. Какво да се прави, никой не може да бие американците, когато работата опре до "надуване на свирката". Ако нямаха толкова кратка национална история, сигурно щях да си помисля, че именно те са измислили панаира. Казано с думи прости, ECTS (уви!) е бледо подобие на щатското E3. И именно това беше първата мисъл, която ми дойде наум, след като вече, потвърдил акредитацията си, прекрачих прага на изложението, закичен с официалния бадж на ECTS. Може би не сте чували, но на ECTS (както и на E3) не се допускат лица под 18 години! Така че, ако все още не сте навършили тази заветна възраст, няма защо да се ядосвате, че и през тази година не сте намерили прозорец в натоварения си бизнес график, за да посетите мероприятието.

Но не ме разбирайте погрешно – ECTS далеч не е мизерен битак! Напротив. Нека го кажа така – E3 е купон, ECTS – бизнес, което си личи и от абревиатурите им – Electronic Entertainment Expo (Изложение за електронни развлечения) и Electronic Computer Trade Show (Електронно и компютърно търговско изложение). Разбира се, това






не значи, че в Лондон няма да видите огромни импозантни щандове, хиляди монитори, светлини и най-вече безброй клавиатури, джойпадове и какви ли не още играчки, подготвени, само за да можете да поиграете на кое да е от стотиците представени заглавия.

И ECTS също като E3 е идеалното място за зяпачите и ловците на "фрийби"-та. "Freebee" е измислена думичка, която идва от "free" (в случая "безплатен"). Това са тоновете безплатни играчки, фланелки, ключодържатели, шапки, фигурки, химикалки и дори цели игри (уви! – твърде рядко), които изложителите раздават на тълпата с рекламна цел. Повярвайте ми, има хора, които са превърнали лова на фрийбита в истинско изкуство. Те са способни да висят с часове преди откриването на изложението, за да нахлуят първи в залата и да опоскат всяка безплатна джунджурийка не по-зле от пълчище скакалци или ято трудолюбиви пирани.

Тази година например умрях от яд, защото купища досадници се разхождаха с убийствени черни фланелки с картинката на Voodoo 5. Когато отидох на щанда на 3Dfx и учтиво помолих за една, девойката още по-учтиво ми отвърна, че ужасно съм закъснял и ме посъветва да си открадна от някого:-(

Другото нещо, с което E3 и ECTS са така известни, са армиите девойки, щъкащи неуморно напред-назад и облечени в някои от най-абсурдните костюми, които човешкото въображение въобще е раждало. Не, нямам предвид дори прословутите "дубльорки" на Лара Крофт, Рин от Drakkan, Кзина от The Warrior Princess или Соня от Mortal Kombat. Мисълта ми е за "черешките" по тортата – момичетата, които трябва някак си да ви заведат до точно определен щанд, да ви натикат в ръцете определена брошура или пък да ви убедят да се включите в някакво допитване. Сещате се, че за целта гореспоменатите костюмчета са измислени





така, че да показват повече, отколкото скриват. Което не е кой знае колко трудно, защото, както беше казал Богомил Райнов, "платът беше твърде малко, а плътта твърде много". На някои от вас това може да се стори глупаво, на други не чак дотам. Аз лично нямам нищо против. Което не ми попречи да се чудя на акъла на поне двайсетина пича, застанали на опашка на тазгодишното E3 и готови да чакат поне половин час, за да се снимат възседнали истински Харли Дейвидсън и заобиколени от пет-шест признавам доста апетитни девойчета от свитата на Eidos. Между другото въпросните издатели на мегасельра Tomb Raider успяха да станат пословично популярни през последните две-три години именно с манията си да наемат армии от "сладурани" за своите щандове. Надявам се, че не това е причината в момента да са пред фалит. Така или иначе на ECTS 2000 щанд на Eidos нямаше.

Много от сериозните издатели бяха предпочели да "скипнат" ECTS-а тази година. Някои (като Infogrames и Activision) просто бяха насрочили делови срещи в близкия "Хилтън Кенсингтън". Други (SEGA) подминаха изложението по финансови съображения. Може би сте чули, че Dreamcast, новата 128-битова конзола на SEGA, е на път да се провали със страшна сила.

Най-интересно според мен беше решението на Electronic Arts да организират своеобразно мини-изложение в чисто новичката си щаб квартира в Чъртси, на около час път от Лондон. Имах щастието, късмета и каквото още беше необходимо, за да се озова и там. Няма да ви губя времето с прехласнати описания на въпросната нова сграда на EA.

Ще ви кажа само, че на въпросното мини-изложение, присъстваха над 700 души, предимно журналисти, които не се чувстваха никак натясно макар цялото събитие да се случваше само във фоайето. EA бяха отворили рога на изобилието и през цялото време на разположение на всички имаше ядене и пиене на корем – суши бар, поне 20-тина вида бира и какво ли още не. И не си мислете, че единствено българинът е подвластен на неотразимия чар на муфтата. Трябваше да видите само как братята по перо от далеч по-цивилизовани държави нагъваха сандвичи със стръвта на прегладнели циганчета. Подхвърлих на една от девойките от EA, че след това всеки журналист ще се чувства ужасно гузен, ако му се прииска да напише и думичка против EA. Тя се усмихна и каза, че именно това е идеята.

Такива ми ти работи. На изложение като на изложение. Бих могъл да ви говоря още много. Но това списание все пак е за удоволствието от гейминга. Ако сте стигнали до този абзац, значи все пак съм ви разказал интересни неща, за които може би не сте подозирали. Ако въпреки това все още си умирате да видите изложението от друг "по-сериозен" ъгъл, просто отскочете до официалния сайт на ECTS (*www.ects.co.uk*). Там всичко е описано цифра по цифра, фактче по фактче. Лично за мен това е безумно скучно.

*Ивелин Г. Иванов*

# HOMEWORLD® CATACLYSM™

Стратегиите в реално време претърпяват съвсем логична метаморфоза. В резултат на развитието на 3D технологиите на пазара излизат все повече игри от жанра, които са напълно триизмерни. При повечето игри действието се развива на ограничен терен, което предполага лимит на свободното пространство. Интересно е, че още през 99-та се появява изцяло 3D стратегия, чието действие се развива единствено в космоса. Тя обаче не става хит, въпреки неверо ятната си графика и добрите идеи, положили основите на нов във визуално отношение жанр. Заглавието ѝ е Homeworld. Разработването на нейното продължение Homeworld: Cataclysm започва още преди завършването на първата част и наистина заслужава вниманието на любителите на стратегии. Според разработчиците от Barking Dog Studios, Cataclysm е само Add-on, макар да не изисква да имате инсталирана оригиналната игра.

### Историята

На планетата Kharak сред пясъците на пустинята бива намерен заровен древен космически кораб. В него местните жители откриват доказателства, че произлизат от чуждоземна раса, колонизирала планетата им преди хиляди години, а също така и карта, указваща координатите на тяхната родина Higaara. Откритието очевидно преобръща представите на бедните хорица за света и те запретват ръкави с мисълта да построят огромен кораб-майка. Желанието им е да намерят своя истински дом. Всичко това можете да научите като изгледате интродукцията на първия Homeworld. В самата игра избирахме между две раси – Kushan и Taiidan Empire. Taiidan Empire играеха ролята на лошите. Интересно е, че независимо от това кои сте избрали, корабите и мисиите бяха абсолютно идентични. Това беше един от най-големите недостатъци на първия Homworld и основна причина да не бъде сред най-добрите игри.

Когато си пуснете Homeworld: Cataclysm, ще откриете, че след като намира родното си място, корабът-майка се трансформира в орбитална корабостроителница. В





СТРАТЕГИЯ

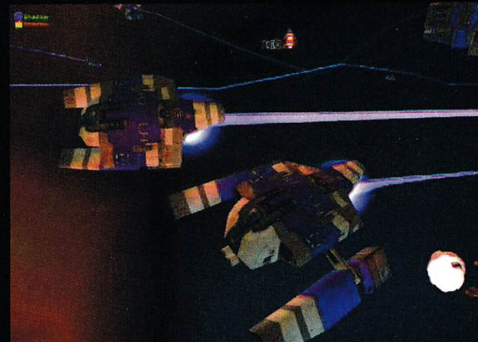
| | |
|---|---|
| графика | ★★★★★★ |
| звук | ★★★★ |
| геймплей | ★★★★★ |
| общо | ★★★★★ |

PC CD ROM

**издател**
Sierra Studios
http://homeworld.sierra.com/cataclysm/

**системни изисквания**
Pentium II 266+, 32 MB RAM
250 MB HD, 4 MB PCI Video, DirectX 7





нея се произвеждат кораби с най-различен дизайн, многократно превъзхождащи съдът, довел народа до дома му. Като член на миньорския клан Somtaaw, на вас е възложено управлението на командния кораб (Command Ship) Kuun-Lan, с който се отправяте на дълго пътешествие из необятните простори на космоса. Скоро се появява и първата неприятност – получаваме зов за помощ от приятелски кораб, нападнат от имперския флот (Taiidan). След като се озовавате в близост до местоположението му, започва и истинското действие (екшън не ми звучи добре:-).

**Играта**

За разлика от първата част нямаме избор на расата. По този начин е спестена глупавата ситуация с еднаквите мисии. Тъй като засега няма много подобни игри, ако не сте играли Homeworld, е задължително да минете през обучаващата програма, за да разберете как става в основни линии управлението. Подобрение от първата част, важащо само за single player мисиите, е, че командният ви кораб може да се движи, макар и бавно. Това е страхотно стратегическо преимущество и премахва ограничението, налагано от началното положение. Споменах, че предназначението на кораба е да събира минерали, от което може да се направи изводът, че не е от най-боеспособните съдове, кръстосвали седемте морета... искам да кажа космоса :). С времето обаче, изследвайки най-различни нови технологии, вие ще го превърнете в истинска "ръка на смъртта". Ще може дори да си прикачите оръдие, ударната вълна от което също ще нанася щети на по-малките кораби, но ще трябва доста да поиграете. Изследователските, инженерните и т.н. кораби са заменени с модули, които се прикачват на командния ви кораб вместо да щъкат уязвими около него. Това обаче не означава, че не могат да ви ги гръмнат. Често ще ви се случва след някое меле, когато намерите време да се поогледате по-внимателно, да забележите, че нещо се е променило в главния кораб и той като че ли е станал по-компактен :). Разбира се, тези малки загуби ще отстраните лесно, построявайки нов модул на мястото на стария.

Е, ще ви трябват и малко ресурси, но това е едно от нещата, които наистина не представляват проблем. Колкото и да е напечено положението, винаги си оставяйте два работника да се трудят. С тази тактика на 8-мо ниво бях събрал 30 000 RU (resource units). За сравнение, един кораб от клас Destroyer струва 2500.

Авторите са се възползвали от всички екстри, открити досега за жанра, като номериране на групи от кораби с цел по-бързото им извикване и за постигане на максимален контрол върху ситуацията. Възможността да компресирате времето, карайки го да върви осем пъти по-бързо от нормалното или забавяйки го до 1/4 (де да можех и аз така!), още повече спомага да не скучаете дълго и същевременно да се справяте с множеството задачи, които ще имате в дадени моменти.

Целите ви са изписани в долния ляв ъгъл с червен курсив и ако щракнете на надписа, ще получите подробна информация за начина за решаването на проблема.

Можете да извеждате на екрана подробна статистика за състоянието на избрания от вас кораб – повреди, видове оръдия ранг и т.н, но само в случай, че е ваша собственост.

Освен стандартните команди за движение – атака и патрулиране, е добавена и ескортиране (guard). Това е невероятно удобно при защитаването на главния кораб и работниците. Избирате една група и я инструктирате да охранява трудещите се. Ако вражески обект се приближи до тях, защитниците ще открият огън.

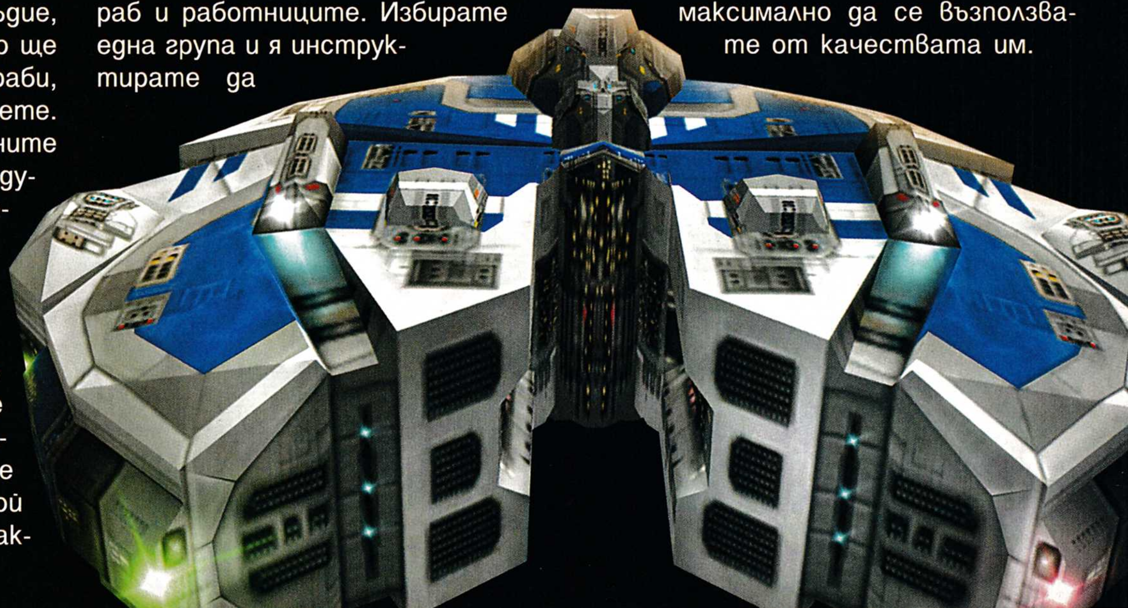
Флотът се запазва за следващите мисии, т.е. не се налага да строите нови кораби (поне докато не ви гръмнат старите), или да изследвате науките по няколко пъти. Освен това може да си направите елитен отряд, на който да разчитате в напечени моменти, но и да пазите повече от останалите. В случай, че ситуацията не е във ваша полза, приберете любимците си на сигурно място в хангара. Ако оцелеете, няма да съжалявате, ако ли пък не – има ли значение...

Все пак има ограничение за броя на корабите, които може да построите, макар броят им да не е постоянен. Това означава, че в даден момент ще може да изследвате модули и други средства, позволяващи ви да разширявате флота си.

Когато по-горе споменах "елитен отряд", не бях разяснил, че единиците ви трупат опит. Измерва се в розови звездички, показани точно над индикатора за състоянието на единицата.

Максималният им брой е 4, като всяка съответства на даден чин. Те са: Flight Sergeant (без опит); Lieutenant; Flight Leader; Squadron Leader; Wing Commander (4 звезди)

Трябва да знаете, че опитът се отразява на всичко – скорост, точност и дори способност да избягвате вражеските изстрели. Поради разликите в бързината ви препоръчвам да групирате единиците според опита, защото, когато се движат във формация, неопитните просто ще бавят старите кучета и няма да можете максимално да се възползвате от качествата им.







### Формации и тактики

Играта разполага с шест формации, в които може да движите флота си. Различните построения са удобни за специфични задачи. Така например формация "сфера" е удобна при ескортиране на малки кораби, тъй като защитниците го обграждат от всички страни и го защитават с щитовете си (ако са sentinel-и). При командния кораб обаче това е неудобно, тъй като размерите му са стотина пъти по-големи и ескортиращите вече са твърде раздалечени едни от други, за да са ефективни. Според мен при атака е най-удобна формация "Claw". Имаме възможност също така сами да подреждаме изтребителите си, но това е само за истинските маниаци.

По отношение на поведението на вашите подопечни спрямо враговете ви има три режима – Evasive, Neutral и Agressive. Първият се използва, когато положението е безнадеждно или искаме просто да отвличаме вниманието. За мен вторият е излишен, но той е по-подразбиране. Чрез третия заповядвате на флота си да нападне всеки противник, който влезе в обсега на оръдията му.

### Флотилии

Корабите са осемнайсет на брой и са чисто нови, т.е. не са съществували в оригиналната игра. Дори най-малкият – Acolyte, остава полезен до края заради високата си скорост и способността му да изстрелва ракети. Въобще всички идеи за кораби са добре пресметнати и точно на място. Acolyte може да се съединява с друг кораб от същия вид като се получава летателен апарат с по-висока огнева мощ и броня, но с по-ниска скорост. Съществува и т.нар. дизайн Mimic – кораби, които могат да заблуждават противника си, преобразявайки се в обекти със същите размери – вражески изтребители, астероиди и други. Това много ще се хареса на тези, които обичам да действат изненадващо. Този дизайн от своя страна също може да се удвоява.

Изтребителите стават наистина полезни едва на 10-то ниво, когато правите няколко ключови подобрения на бронята и оръжието. Дотогава ще ви е доста трудно да сте си запазили елитни единици. Ако все пак сте успели, те ще бъдат практически неуязвими, в случай че не им задавате невъзможни мисии. Така например биха могли да унищожават огромни количества вражески изтребители без да получат драскотина. Биха били ефективни при съответната подкрепа (няколко Destroyer-а) и срещу фрегати и други по-големи кораби.

И при големите кораби разнообразието е голямо, макар да не са тъй вълнуващи. В крайна сметка заповедите, които им даваме, се свеждат до "отиди", "унищожи", "отстъпи" (ако не върви добре). За мен най-естетична си остава играта с изтребителите.

Работниците освен събирането на ресурси могат да поправят всичко, както и да взимат на абордаж вражески кораби с цел присвояване (salvage). Последното може да става единствено ако целта е вече повредена.

**Всички стари дизайни се срещат в играта под една или друга форма**

Тъй като мисиите са най-разнообразни, се налага и специален подход към всяка. В това отношение играта повече прилича на някой космически симулатор от типа на X-Wing Alliance, отколкото на редова стратегия. В това донякъде има резон като се има предвид, че действието тук също се развива в





космоса. Задачите варират между това да помогнете на закъсали съюзници и да им осигурите защита, да спасите конвой от колониалисти, което е една от най-гадните задачи (съветвам ви да направите две групи всяка от по 20 Acolyte-a и да подхванете двата края на конвоя, а може да сложите и малък елитен ескорт в средата за по-сигурно). Други задачи са освобождаването на съюзник от минно поле, правенето на диверсионна атака с цел отвличане на вниманието, докато специално подготвен екип се опитва да открадне безценна информация и т.н. Изобщо на момчетата от "Barking Dog" не им липсват идеи за разлика от тези от "Relic" (разработчиците на оригиналния Homeworld).

Технологиите са 25 на брой като на почти всяко ниво ще ви дават по една-две, а ако сте послушни и си изяждате закуската, дори и три. Но последните случаи са редки (така де, кой обича да яде рано сутрин :).

Ако случайно 17-те мисии ви се сторят малко, може да се пробвате и на по-висока трудност – предвидени са цели пет. Но ако и това не ви устройва, хванете някой приятел и се пробвайте в мултиплейър, където ще можете да играете с всички раси, включително тази на Звяра (Beast).

Графиката е наистина велика и само страхът да не прозвуча банално ме възпира да я определя като размазваща. Единствената ми забележка е към ярките цветове, в които са обагрени корабите. Те ги правят да изглеждат малко като детски играчки. В това отношение дизайнерите биха могли да вземат за пример Imperium Galactica II. Друг недостатък е очевидното непознаване на природата от художниците. Някой трябва да обясни на тези момчета, че космосът е тъмно място. Не че жълтото, оранжевото и виолетовото не служат прекрасно за фон, обаче са някак доста неестествени за средата.

Интрото, както и анимациите между нивата, са оформени в черно-бели картинки. Освен това от време на време, докато текат мисиите, се включва анимация, реализирана с енджина на играта. Когато мой приятел видя такъв момент, без да е виждал самата игра, ме попита дали това е интрото. Понеже графиката е наистина великолепна, никоя въвеждаща анимация не би стояла наистина добре, затова идеята с черноделите картинки ми се струва хубава.

Музиката и звуците са добри. Личи си влиянието от игрите на Blizzard при озвучаването на единиците.

### "За" или "Против"

Определено "за". Според мен Homeworld: Cataclysm не е просто купчина нови мисии, а една самостоятелна игра, превъзхождаща многократно оригинала. С идейния сюжет, почти перфектния геймплей (няма нищо съвършено на този свят), великолепната графика и звукови ефекти играта се превръща в един от фаворитите ми в жанра.

*Павел Панков*




X-Tension е новият mission pack на култовата игра X-Beyond the Frontier. Ако по някакво странно стечение на обстоятелствата не сте чували за X-BTF, най-добре си намерете ноемврийския брой на списанието от 1999 г. Все пак X-Tension е само допълнение и тук ще прочетете предимно за нововъведенията. За съжаление, ще трябва да се съобразите и с обстоятелството, че играта не е standalone и изисква оригиналния диск на X-BTF.

Историята продължава от мястото, където приключва действието на на X-BTF. След победата над Xenon (да не се бърка с процесорите Xeon на Intel:), правителството на Argon прибира вашия X-perimental shuttle, за да го ремонтира и изследва. И тъй като изигравате решаваща роля във въпросната военна кампания, хората от Argon ви подаряват космически кораб от типа Argon Buster. Докато чакате местните учени да поправят вашия стар звездолет, вие решавате да си уплътните времето с междузвездна търговия, космически битки и приключения. От този момент нататък съдбата на героя отново попада във вашите ръце.

| | |
|---|---|
| графика | ★★★★½ |
| звук | ★★★★½ |
| геймплей | ★★★★★½ |
| общо | ★★★★★ |




SPACE SIMULATOR

**издател**
THQ
www.egosoft.com/Xtension
**системни изисквания**
Pentium 233, 32 MB RAM, Direct 3D video card, Windows 9x

Действието на играта е абсолютно нелинейно и предлага огромно количество миникуестове. Авторите дори обещават, че в най-скоро време ще пуснат и patch с допълнителни мисии.

На практика X-Tension спокойно би могъл да мине за самостоятелна игра. Имате възможност да управлявате около 30 вида космически кораби, които варират от леки изтребители до тежък транспорт. Дори най-капризният пилот със сигурност ще намери звездолет, който да отговаря на неговия вкус. Всеки кораб може да бъде ъпгрейдван, разбира се в разумни граници. Въпреки че можете да купувате всевъзможни подобрения, един изстребител никога няма да може да пренася товар колкото транспортен кораб. Транспортът от своя страна едва ли ще може да се сравнява с изстребителите по огнева мощ и маневреност, дори и да бъде оборудван с най-мощните двигатели и пушкала...

А ако не разполагате с нужните парични средства, които са нужни за купуването на желания кораб, можете просто да го превземете. Е, в началото това едва ли ще ви се стори чак толкова просто. За целта си набелязвате жертва и разбивате нейните щитове. Винаги съществува вероятност и да взривите кораба. Ще трябва да се съобразите с факта, че звездолетите в света на "X" разчитат предимно на своите щитове и бронята им се пука като черупка на яйце. След като унищожите защитните полета на врага, ви остава само надеждата, че противникът е напълнил гащите, за рязал е кораба си и е търтил да бяга. Оставяте своята космическа машина на автопилот, навличате скафандъра си, правите разходка в открития космос и противниковият кораб е ваш.

Разбира се, подобни действия лесно могат да ви превърнат в обществен враг номер едно. Бъдете сигурни, че съответната раса, чийто кораб сте заграбили, едва ли ще ви обича много-много оттук нататък. За сметка на това обаче ще можете да си изградите цяла флотилия от транспортни и бойни кораби. В процеса на играта ще трябва да откриете тайната на технологията за телепортиране и по този начин светкавично да поемате управлението на всеки кораб под ваше командване. Ако сте решили да си набавяте бойни машини по легалния път, ще трябва предварително да си заделяте и средства за екипирането им. Просто никога не забравяйте, че екстрите не се включват в цената на новия кораб. Може да се окаже, че сте си продали старата, но добре екипирана бракма, само за да си купите бляскава черупка, която няма нищо на борда си.

Феновете на безкрайните космически битки може би ще останат малко разочаровани, тъй като над половината от играта минава в търговия. Miniquest-овете са доста разнообразни, но едва ли ще могат да ви осигурят необходимите

финанси. Същото се отнася и до избиването на пирати. Ако се изживявате като професионален ловец на глави, паричните награди вероятно ще ви се сторят доста мизерни. Така че, ако имате вроде-на непоносимост към икономическите симулации, можете спокойно да махнете звездичка и половина от оценката на геймплея. Играта ви предлага една напълно действаща икономика. Всичко, което вие или компютърно симулираните търговци правят, ще се отразява на цените на отделните стоки. Можете да прилагате не само стандарни трикове на пазарната икономика от типа "купувай евтино, продавай скъпо", но да изкарвате добри пари и от продажбата на пленени вражески кораби.

Друг възможен вариант е да си изградите собствена финансова империя. Механизмът е почти същият като при X-BTF. Този път обаче ще трябва да планирате много по-внимателно местоположението на всяка нова фабрика. Освен бойни кораби, вече ще можеме да поставяме fighter drones и лазерни установки, които да защитават вашите производствени инсталации. Друго нововъведение е, че вече можете да командвате собствеността си без да се намирате в същия сектор. За целта ще трябва да си купите комуникационен сателит и да го установите в съответната система.

Предвидени са и два вида нови карти. Първата е подробна карта на съответния сектор. От нея лесно можете да получите информация не само за различните станции в този регион, но и за корабите, които пребивават там в момента. Втората карта е на цялата галактика. Тя не само ви предоставя основна информация за отделните сектори, но е и безценен помощник при пътуванията помежду им. Просто авторите на играта са се погрижили да увеличат значимо бройката на участъците от галактиката, които можете да посещавате. Ако не внимавате, можете дори и да се загубите... Имайте предвид също, че използването на jumpgates вече не е единственият начин за пътуване между секторите. В по-късните етапи на играта, ще можете да оборудвате корабите и с jumpdrive, който сериозно ще облекчи живота ви между звездите.

При всички положения обаче, първото ново нещо, което се забелязва, са промените в графиката. В играта са вкарани много нови текстури и космосът вече изглежда далеч по-добре. Добавени са и няколко нови специални ефекти. Сред тях е и така нареченият motion-blur, който изглежда направо бомбастично. Засега той се поддържа само от новите свръхскъпи видеоускорители от типа на VooDoo 5, а при по-евтините карти се изпълнява софтуерно. Ако не се изръсите за свръхбърз графичен хардуер, този ефект може и да ви подразни, особено в бойни условия. Резултатът, който реално ще получите, е леко размазване на бързо движещите се обекти.

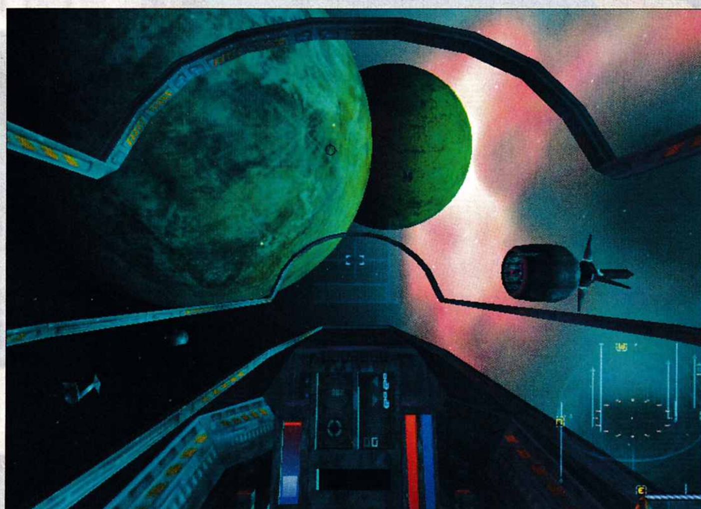
Звуковите ефекти са на същото ниво, както оригиналният X-Beyond the Frontier. За сметка на това обаче е добавена нова музика. Изкуственият интелект би трябвало да е на по-високо равнище, но има още доста какво да се желае. Това с особена сила важи за вашите управлявани от компютъра wingmens. В случаите, когато врагът има дори леко числено превъзходство, вашите изтребители започват да мрат като мухи. Транспортните кораби определено се справят със задачите си малко по-добре, но и техните действия понякога са доста неадекватни. За съжаление, основната бойна тактика на почти всеки противник с по-здрави щитове е "таран" (ефективно но дразнещо). Броят на заповедите, които можете да давате на вашите корабите си, е увеличен. Вече можете дори да преименувате корабите си, за да ги разпознавате по-лесно.

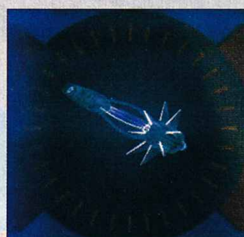


На фона на всички тези нововъведения е цяло чудо, че системните изисквания на играта почти са се запазили. X-Tension върви безпроблемно на всяка машина в 300 мегахерцовия диапазон (без, разбира се, да броим продуктите на Cyrix:-)).

Като цяло впечатленията ми от X-Tension са много положителни. Както предполагам сте се досетили обаче, и новият add-on, за съжаление, няма мултиплейър. Въпреки това обаче, X-Tension е задължително заглавие за всички, който са харесали поне малко X-BTF.

*Борис Цветков*









# DELTA FORCE LAND WARRIOR



Когато за първи път видях прехвалената Delta Force, честно казано останах малко разочарован от нея. Не ми харесаха графиката, ограниченият брой патрони и бъгавите къщи, в които без проблеми човек може да влезе и през стените.

Изглежда в началото не само аз съм бил скептично настроен към играта, защото, когато Delta Force излезе на пазара, интересът към нея бе нулев. След 4-5 месеца обаче играта така се завъртя из гейм клубовете, че за никого не остана и грам съмнение, че става дума за сериозен хит. В първата част на играта ми направи впечатление и интересният single player, който в тогавашните 3D shooter-и липсваше напълно.

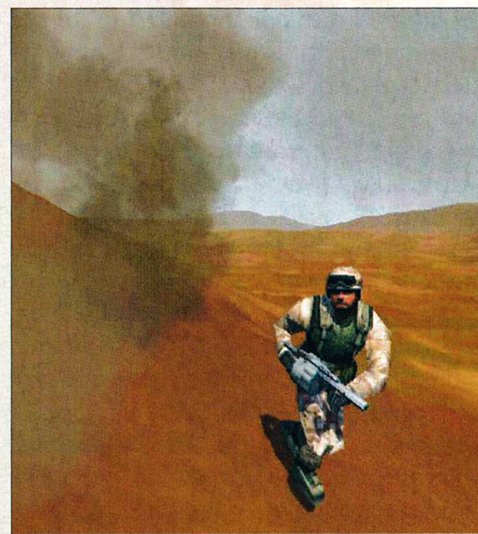
Втората част на играта отначало се възприе малко трудно, но после убедително навлезе в геймърското ежедневие. Интересното за Delta Force 2 е, че графичната машина се използва и за направата военни симулатори, за които Nova Logic има поръчка от правителството на САЩ. Оказва се, това е по-добрата алтернатива от обучаването на армията при полеви условия в кризисни райони. За мен това не е случайно и е още едно доказателство за огромния потенциал на Delta Force.

SIMULATOR

**издател**
Novalogic
www.novalogic.com
**системни изисквания**
Pentium II 300, 64 MB RAM, DirectX 8 MB AGP, 200 MB HDD, Win 95/98

### Но нека погледнем към Delta Force Land Warrior!

Първото нещо, което забелязах, са системните изисквания на играта. Честно казано не останах очарован от тях, за разлика от търговците на компютри, които вероятно се надяват да продадат с играта необходимите 64 RAM , процесор над 300 MHz и видео карта от типа на TNT 2 или Voodoo 3 3000, без които не можете да се насладите пълноценно на Delta Force Land Warrior. Все пак този хардуер си заслужава, защото детайлната графика с такива пара-







метри, не е никак лоша. Но не си и помисляйте за софтуерно рендиране, защото ще ви трябва наистина мощна машина.

### Коренни промени в интерфейса на играта няма

Отново разполагате с контролен панел, на който има информация за местоположението ви, това дали сте прав, клекнал или пък пълзите. Онова, което ми направи много голямо впечатление, са къщите. В първата част те бяха твърде нескопосани и човек лесно можеше да влезе през стената на някоя от тях, а за да бъде изкаран оттам, трябваше да се използва единствено ракетомет или граната.

В Delta Force 2 пък не беше решен изцяло проблемът с укрепленията, защото нямаше сложни постройки, в които героят да се скрие и да стреля със снайпера. Оръжията в новата част изглеждат по доста различен начин, напомняйки повече за Half-Life, отколкото за Delta Force. Вече не са толкова грубо направени и не стърчат от героя сякаш някой му е набучил пушка в рамото. Отново имате голям избор от оръжия като преобладават снайперите, но има и възможност да се носят наведнъж лека картечница и снайпер, така че героят ви да е достатъчно подготвен както за мелета, така и за далечен бой. Присъства и военният нож - моето любимо оръжие, с който съвсем незабелязано (е, това вече зависи от вас, а не от ножа) се промъквате и много тихо прерязвате гърлото на някой снайперист, който се мисли за недосегаем.

За мое голямо разочарование и в тази версия

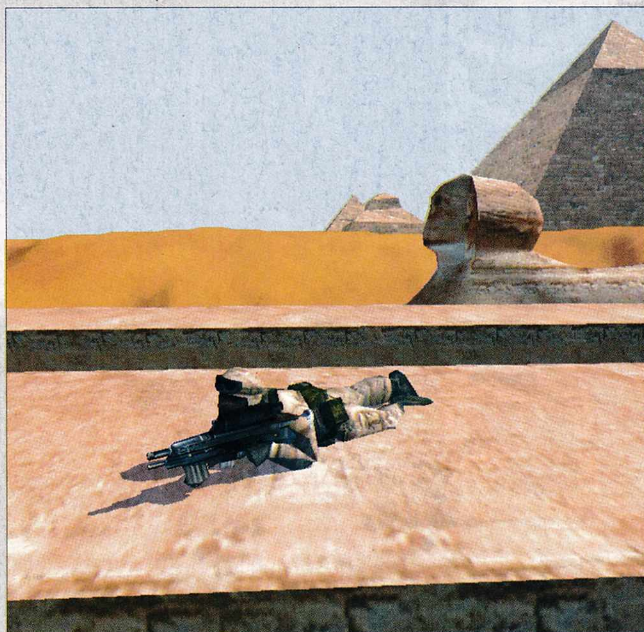
### няма кръв от ранените или убитите

Но като цяло Nova Logic са постигнали целта си, а тя е именно реалистичността на играта. Освен от страна на оръжията, играта е вече много по-реална и от гледна точка на движението и здравето на вашия войник. В предишните версии доста често се случваше така, че когато героят ви залегне в пясъка, за да бъде недостижим за куршумите, и спокойно стреля във всички посоки, да дойде някой касапин с нож и да му прережe гръкляна.

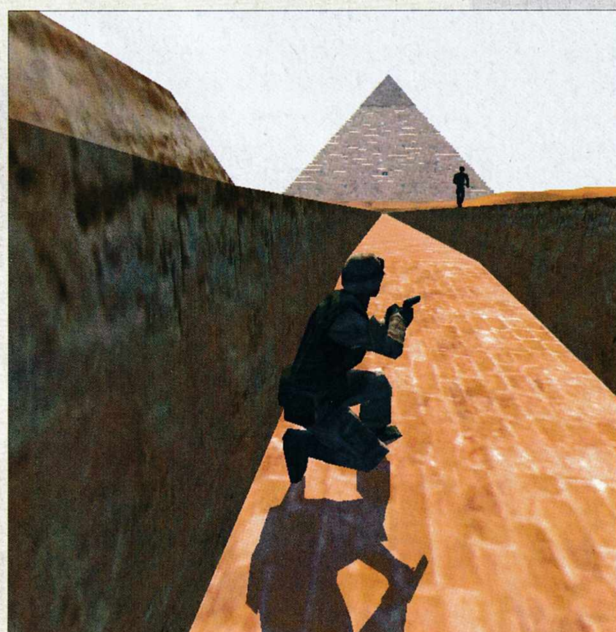
Още нещо отличава Delta Force Land Warrior от предшествениците ѝ и това е начинът, по който се виждат враговете ви в далечината или на по-близки разстояния. Докато в по-старите версии на играта опонентът ви изпъкваше като ярко зелено петно върху черен костюм, то тук той изобщо не се отличава от земята стига да не тича, скача или не започне да танцува танца на победата. Delta Force за мен винаги е била отборна игра и това е нейното най-важно предимство

### Много по-голям fun е да смачкате фасона на противниковия отбор

отколкото 6 човека да стрелят всеки по всеки. Тогава отивате в някое прикритие в средата на картата, слагате леката картечница и просто чакате. Друга алтернатива е да се изкачите на най-труднодостъпния хълм и оттам да унищожавате враговете със снайпер, докато не се повтори случката с касапина, описана по-горе.







В Delta Force Land Warrior героите изглеждат по друг начин и се придвижват значително по-плавно. Като че някой дизайнер се е върнал в 84-та година и е взел главните герои от всички екшъни за образец. Войниците, с които можете да играете, са точно копие на дузина рамбовци и рамбовки, а някои дори приличат и на Punisher от едноименната игра. Това изобщо не бива да ви притеснява и да разваля общото впечатление за добре направена игра в традициите на популярната серия.

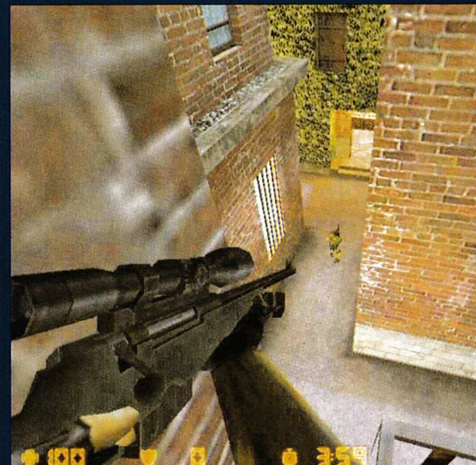
Може би е излишно да споменавам, че можете да се биете само на страната на САЩ в single player мисиите, които явно са се променили повече в графично, отколкото в сюжетно отношение, но в това няма нещо лошо.

*Бойко Маринков*

# Counter-Strike







Half-Life е игра, която надали се нуждае от реклама. Триизмерният екшън на Valve Softwaree отличен пример за това как може да се направи размазващ хит без да се прибягва до най-върховите технологии на съвременната компютърна графика. Half-Life използва модифициран вариант на вече брадясалата графична платформа, с която е правен Quake II, и въпреки това успя да детронира игри от калибъра на Unreal, чието изображение продължава да бъде еталон в сферата на триизмерните екшъни.

Все пак първоначално хитът на Valve имаше една твърде сериозна слаба страна – не позволяваше пълноценна игра в мрежа. Всички фенове на Half-Life бяха принудени да скърцат със зъби и да се надяват, че създателите на култовия екшън ще направят нещо по въпроса и ще им позволят да избиват себеподобни в мултиплейър режим... И, разбира се, чудото стана. На бял свят се пръкна Team Fortress Classic. Това е допълнение към оригиналния Half-Life, което коригира малкия недостатък с мрежовата игра...

С това обаче нещата изглежда няма да приключат. Производителите от Valve и издателите от Sierra изглежда са прегърнали горещо идеята за мултиплейърен вариант на Half-Life и са решили да я доразвият. Така в началото на септември с гръм и трясък се появи следващият add-on под името Counter-Strike. Той е още едно доказателство, че добрите идеи са вечни, ако попадат във ръцете на правилните хора. Създателите на продължението са свършили работата си направо перфектно, а сюжетът изглежда по съвсем различен начин. Ако си мислите, че играта представлява поредното продължение в стил Opposing Force, ще изпаднете в дълбока заблуда. Не си мислете също и че е вариант на Team Fortress, но с обновени нива... Тя е просто супер, лесно може да бъде източена от Интернет и дори безплатно (макар и само новата модификация). Единственият минус е, че този вариант на Half-Life не поддържа singleplay.

Всъщност CounterStrike няма нищо общо с приключенията на Гордън Фриймън и историята за издънения проект "Блек Меса". По подобие на доста други 3D-shooter-и от последната година-две играта ще ви позволи да поемете ролята на терорист или на боец от специалните части. "Нищо ново под слънцето", ще си кажат мнозина от вас. Недейте обаче да избързвате с изводите, все пак става дума за Half-Life.

Новост в жанра обаче е въвеждането на икономически елемент. Започвате играта с начален капитал от $800. Както сигурно се досещате, те ви стигат за малко по-добър пистолет и муниции. В хода на битките обаче не бива да пръскате вашите финанси за възможно най-скъпите оръжия, защото те може да се окажат напълно безполезни. Не забравяйте, че понякога парите се печелят лесно, но още по-лесно се губят.

Вашите финанси набъбват в два случая – когато тимът ви убива някой опонент или когато изпълни мисията в съответното ниво. Парите са ви нужни единствено, за да обновявате своя арсенал. Оръжията са адски много и доста разнообразни. Те се делят на пет основни типа – пистолети, shotgun-и (или "рязани чифтета", както предпочитам да

3D ЕКШЪН

графика
звук
геймплей
**общо**






**издател**
Sierra/Valve www.counter-strike.net
**системни изисквания**
Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, 4 MB Video, DirectX, TCP/IP (LAN или Internet) и инсталиран Half-Life



ги наричам аз :-)), леки автомати, пушки (тук попадат снайперите и автоматичните карабини) и леки картечници.

Когато избирате подходящото оръжие, трябва да се съобразявате с три условия. Най-важно е нивото. Ако смятате, че ще можете да забележите противниците отдалече и имате добра видимост върху мястото, където най-често се води бой, вашият избор трябва да падне върху снайпера. В случай, че нивото е пълно с най-различни стаи и подземия, които не са много големи, ще ви трябва скорострелно автоматично оръжие или shotgun. Когато нивото предлага смесен терен (и лабиринти, и широки открити пространства), използвайте универсалното решение – автоматичните пушки.

Второто условие, от което зависи изборът на оръжие, е, разбира се, моментното ви финансово състояние. Ако не разполагате с много пари да вземете някоя не толкова добра, но евтина пушка, амуниции за нея, както и мощна бронирана жилетка, няма никакъв смисъл да си взимате мощно пушкало, което да остане празно след втория откос или пък да ходите из нивото полугол и незащитен.

Последното условие при избора ви трябва да са оръжията, които носят останалите играчи отвашия отбор. Понякога например е безсмислено всички герои от един екип да носят скъпи автоматични пушки. Двама снайперисти от противниковия отбор и още двама играчи с shotgun-и (или нещо малко помощно) са достатъчни, за да направят на пух и прах всички ваши мераци за победа.

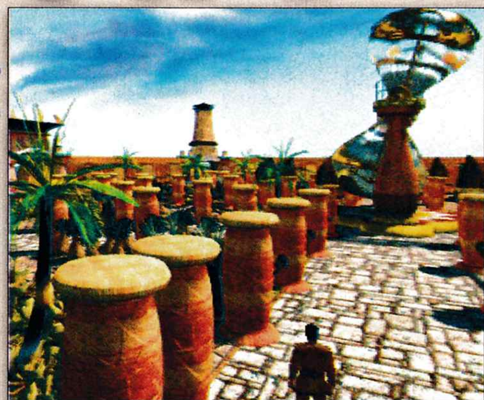
Нивата в Counter-Strike определено си заслужават. Те са направени така, че да сведат до минимум шансовете за успешна засада. Всяка по-важна стая винаги има наймалко два входа. Ако противниците са блокирали пътя до своята база и са завардили ключовите места още в началото на играта, винаги можете да ползвате поне един алтернативен път. Във всяко ниво трябва да изпълнявате точно определена задача – да освободите заложници, да поставите или обезвредите бомба, да защитавате някакво помещение от врага за дадено време или нещо от сорта. Хубавото е, че не е задължително всеки път да изпълнявате мисията. В повечето случаи играта приключва, след като загинат всички играчи от някой отбор. В случай, че изпълните мисията обаче (нещо, което е далеч по-сложно от това да избиете всички врагове), вашият портфейл ще се надуе като вътрешния джоб на корумпиран митничар :-)).

Графиката в Conter-Strike не е много по-добра, отколкото в Half-Life. Въпреки това фигурите на терористите и командосите са нарисувани отлично, а движенията им са изключително плавни. Когато дебнете зад някой кашон или стена например се вижда как играчът се подпира на лакти. Всеки от героите има специфичен skin, а всеки от противниковите гадове изглежда по различен начин. Все пак като цяло всички участници в играта доста си приличат. Ако не сте сложили опцията friendlyfire, доста често може да се стигне до убийство на съотборник.

Когато ви убият или влезете в игра по средата на действието, трябва да изчакате нейния край. Това донякъде е малко досадно. Ако играят 32-ма човека, разделени на два отбора, минават поне десетина минути, преди да има победител. Получава се така, че кибиците (spectator-ите) са доста повече от живите играчи много преди края на мисията. И все пак си представете какво би станало, ако отново се върнете на бойното поле, веднага след като ви убият? Ще има един непрекъснат кръговрат на герои и Counter-Strike ще се превърне в най-обикновен deathmatch...

*Бойко Маринков*

# THE TIME MACHINE



Едва ли за някого е тайна, че класическият куест (или адвенчър, ако предпочитате) изживява последните си дни. Да, Grim Fandango беше наистина голямо постижение, но нека не забравяме, че хитът на Lucas Arts приличаше далеч повече на интерактивен анимационен филм, отколкото на стандартен point&click куест.

Повечето от излезлите напоследък клонове на Myst се провалиха с гръм и трясък (Amerzone на Microids например) независимо от що годе позитивните ревюта. Сега е на път да се появи дори Myst 3, но сериозно се съмнявам в евентуалния успех на този проект. Дивелъпърите от Cyan без съмнение ще трябва да избират между новите тенденции в адвенчър жанровете и вече доста мухлясалия геймплей на Myst и Riven по простата причина, че двете нямат нищо общо.

Очевидно най-старият от жанровете в компютърните игри ще трябва да намери нова формула за новото хилядолетие или просто да изчезне.

Както сами знаете, опитите са вече налице. The Longest Journey на Funcom успя да изненада всички със свежите си идеи, интересната история и най-вече с доста приличната си графика. Заимствана от конзолните RPG (Final Fantasy) и сървайвъл хорър (Resident Evil, Parasite Eve) игри, комбинацията от предварително рендвани декори и 3D модели на персонажите явно пасва доста добре на новите адвенчъри. Най-новото заглавие от каталога на Cryo също използва графичен енджин, базиран на този модел.

Онези от вас, които очакват интерактивен вариант на едноименния роман на Хърбърт Уелс, вероятно ще останат разочаровани. От въпросната sci-fi класика е заимствана само идеята за пътуването във времето, както и самият Хърбърт Уелс – главно действащо лице и в играта.

Историята на Time Machine започва през една мразовита зимна нощ на не чак толкова далечната 1893 г., когато мистър Уелс се кани да изпробва своето най-велико откритие – Машината на времето. Очевидно миналото не го вълнува особено. Бъдещото му се вижда далеч по-интригуващо. Няма нищо лошо в това човек да иска да разбере как ще стоят нещата след 100, след 200, че дори и след 300 години, но чак пък след 830 000! Да, в играта на Cryo Хърбърт Уелс се пренася с цели 830 000 години напред в бъдещето.

Светът, в който попада нашият герой, поразително прилича на Атлантида от едноименната игра пак на Cryo, с което не искам да кажа нищо лошо, разбира се. Последното нещо, в което могат да бъдат обвинени момчетата от Cryo, е липсата на въображение. И така, светът на бъдещето според тях е пустинен, с архитектура, доста сходна с близкоизточната, и обитатели, които приличат на членовете на кое да е номадско племе от далеч по-близката земна история. Леко банално, но почакайте – интересното тепърва предстои.

Светът на бъдещето се разтърсва от "времеви бури", които много тормозят местните жители. Разбирам ги. Човек сигурно би се чувствал ужасно, ако не знае дали утрешният ден най-неочаквано няма да се превърне във вчерашен и обратното. Освен това, сигурно ще се съгласите, е леко изнервящо да започнеш деня си като пубертет, по обяд изведнъж да се окажеш побелял старец, а надвечер пеленаче с изплескан пампeрс. Всъщност не съм сигурен дали пампeрсите са познати в света на Time Machine... Както и да е, сигурен съм, че схванахте идеята. Не сте?!! Добре де, когато те застигне такава "времева буря", тя не просто ти напълва обувките и врата с пясък, ами те захвърля в произволен момент от твоя живот, независимо дали вече си изживял тази част от него или не.



Логично е и в този свят да има нещо гнило, иначе нямаше как от това да се получи приключение (това е значението на странната думичка "адвенчър"). Историята ще се види твърде засукана на феновете на Tomb Raider, но пък адски ще допадне на всеки куест ветеран.

Това, което може би няма да допадне на куест ветераните, е геймплеят. Не знам защо, но 90% от феновете на Myst, Shivers, че дори и на Gabriel Knight и Phantasmagoria, бягат като дявол от тамян, когато чуят да се споменава думичката "екшън". Защото като теглим чертата, Time Machine би могъл да мине и за екшън-адвенчър.

QUEST

| | |
|---|---|
| графика |  |
| звук | |
| геймплей | |
| общо | |




**издател**
Cryo www.cryo-interactive.com

**системни изисквания**
PII 233, 64 Mb RAM, 3D Video с D3D или Glide ускорение, DirectX 7
Windows 9x



В духа на славната Cryo традиция и в тази тяхна игра ще има да се чешете не един и два пъти по главите. Не, че от Time Machine се хваща пърхот, а в играта има много логически загадки.

Още по-голямо удоволствие обаче ми достави майсторски вплетеният в геймплея екшън. Нашият герой може да използва магии, да стреля с причудливи оръжия – все действия, които са неделима част от истинското приключение. И все пак това не е Tomb Raider. Атлетизмът на миниатюрния Хърбърт Уелс се изчерпва с умението му да тича. Забравете за висенето над бездънни пропасти, за катеренето по въжета, за салтата и за другите гимнастики в стил Лара Крофт. Всъщност мистър Уелс не може да направи дори едно прилично кълбо напред. Странно, макар да съм голям почитател на класическия екшън-адвенчър (разбирай Drakan, Soulreaver, Shadowman и пр.), нито една от гореспоменатите екстри не ми липсваше особено. От тях на практика нямаше нужда. Каква е причината? Амбицията на Time Machine очевидно е по-скоро да бъде куест от ново поколение, а не просто поредният "third person" екшън-адвенчър.



Малко по-горе споменах нещо за графичния енджин на играта, пререндвани декори плюс тримерни персонажи. Основното преимущество на пререндваните декори е тяхната детайлност, а най-големият им недостатък – фактът, че те всъщност са прекрасен фототапет и нищо повече. Колкото и интригуващо да ви изглежда примерно някой от сандъците по този "фототапет", вие така и няма да разберете какво има в него. Явно дизайнерът на играта е решил, че не ви и трябва да знаете. Много им здраве на сандъците. Онова, което на мен ми скъса нервите, са сградите, в които не можеш да влезеш. Мамка му, какъв тогава е смисълът от тях! Усещането е точно като да се засилиш срещу боровата горичка на стената в нечий хол, само за да залепнеш на нея като анимационен герой.

Иначе в графично отношение всичко останало в Time Machine е на доста прилично ниво. Макар и с леко дървени движения, персонажите в играта изглеждат детайлни и интересно замислени. Пичовете от Cryo заслужават специални поздравления за динамичната камера, която на практика компенсира голяма част от недостатъците на пререндвания фон. Героите никъде не изглеждат просто "лепнати" върху декора, а слизането и изкачването по стъпала, заобикалянето на колони и стени, както и другите тънки моменти, са изпипани добре.

Май тук му е мястото да изразя бурния си възторг от FMV (full motion video) анимациите в играта. Заедно с убийствените саундтракове те от край време са се превърнали в запазена марка на Cryo. Както интрото, така и междинните анимации са перфектно изпълнени и оригинално замислени, а ролята им в създаването на атмосферата на Time Machine е огромна.

На финала няколко думи за изкуствения интелект на Time Machine. Нека си припомним, че това, разбира се, не е фърст пърсън шуутър или дори класически екшън адвенчър, както споменах по-горе. Тогава за какъв изкуствен интелект става въпрос? За умерен. На практика от по-сериозен няма и нужда. Но аз поне не видях нито веднъж някой от минувачите в сравнително оживените населени места да е забучил нос в близката стена и да крачи бодро на едно място като средно кадърен брейк денсър. Нещо повече, при всеки нов опит да заговоря някой от ключовите персонажи в играта те ме посрещаха с различна реплика, вместо да повтарят едно и също като телефонни секретари. Останалите просто ме подминаваха с по някое умерено разгразнено изречение и то в поне три-четири варианта. Дребни неща, ще кажете. Но я си припомнете в колко игри те са изпипани както трябва?

Time Machine няма да преобърне света на игрите с главата надолу. Това е по-скоро един доста приличен опит, който ще се види твърде скучен на хардкор геймърите (Quake, Starcraft, FIFA) и твърде странен на феновете на Мис Лара. Онези, на които препоръчвам тази игра с две ръце, са хората, измъчвани от носталгия по доброто старо време на King's Quest, Space Quest, Quest for Glory, Indiana Jones and the Fate of Atlantis... Да изброявам ли още? Мисля, че схванахме идеята. Хайде, не бъдете твърдоглавци и опитайте нещо малко по-различно! Не забравяйте, че времената се менят. Само добрите истории си остават същите.

*Ивелин Г. Иванов*



# NASCAR HEAT

Отново е есен. Отново захладнява. Но най-важното – животът пак потича на пълни обороти. Под живота разбирам, естествено, работа, учене и другите подобни щуротии, от които гледаме да се отървем през летните, мързеливи и лепкави месеци. Започват и различните спортни състезания, като безспорният хит ще бъде Олимпиадата в Сидни (май последната по класическата идея на Кобертен). В САЩ обаче Олимпиадата като че ли няма да предизвика особено голям интерес (според информация в пресата). Защо ли? Ами много просто – часова разлика! Затова средностатистическият запалянко отвъд океана ще посвети свободното си време на класически американски спортове като футбол (не soccer разбира се), баскетбол и ...NASCAR. Да, NASCAR си е отчайващо американски феномен и за повечето европейци телешкият възторг на янките от този спорт остава непонятен. NASCAR е състезание с много обиколки, поне 200, а пистите са овални или кръгли. NASCAR е съкращение, което означава National Assosiation of Stock Car Racing или по нашенски “блъсканица със серийни автомобили”. Всъщност многобройните колизии, карамболи, катастрофи и неочаквани обрати са тръпката на това иначе еднообразно състезание. Колите са ширпотреба – Форд, Шевролет, Крайслер, тюнирани и укрепени, с 8-цилиндрови двигатели под капака. Разбира се, NASCAR не може и да се сравнява по мощност с IndyCar, да не говорим с Формула 1, но все пак събужда невероятни емоции в сърцето на средностатистическия американски шофьор и предизвиква у него адреналинов шок само при мисълта, как Форда на съседа Смит може да бъде размазан от неговия Додж по начина, видян на паницообразната писта!!! Американска му работа...

Разбира се, далеч съм от мисълта да отричам идеята на състезанията с туристически автомобили, както те са по-известни в Европа, но веднага искам да уточня, че професионалното и техническото ниво на Стария континент са на светлинни години от американските стандарти. Само ще спомена, че състезателните автомобили Mercedes, Opel, BMW или Nissan, а защо не и Audi, са от т.нар. фирмени конюшни, преведено на български – получават парите, двигателите и всичко, свързано с отбора директно от фирмата-производител. В Щатите нещата се движат от ентусиасти, които сами си намират начини за контакт с фирмите...

Всички знаем обаче, че колкото и скапано да е нещо, стига да си има своите фенове, то винаги ще бъде тиражирано и рекламирано. А колкото повече са феновете, толкова по-голяма ще е дандания. Такъв е и случаят с NASCAR – необятният американски пазар поглъща всеки фенски артикул, свързан с този спорт. Затова и не е учудващ фактът, че всяка година излиза поне една компютърна игра, свързана с тази мания, а тази година нещата са още по-умопомрачителни. Обектът на нашето ревю е продукт на Monster Games Inc., а издател е Hasbro Interactive.

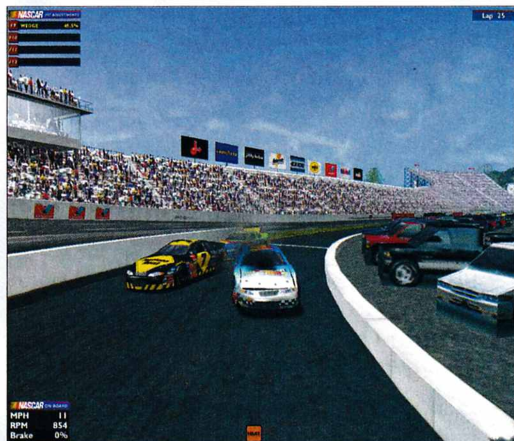
| РАЛИ | | |
|---|---|---|
| графика | ★★★★☆☆ | PC CD ROM |
| звук | ★★★★☆☆ | |
| геймплей | ★★★★★☆ | |
| **общо** | ★★★★☆☆ | |
| **издател** | | |
| Hasbro Interactive | | |
| www.nascarheat.com | | |
| **системни изисквания** | | |
| Pentium 233, 32 MB RAM | | |
| D3D compatible video card, Windows 9x | | |

### Малко факти

Пичовете от Hasbro са се постарали да купят пресни лицензи, така че играта излиза с данните от сезон `2000. Купени са също пистите, имената и лицата на пилотите, а също и официален лиценз от NASCAR. Оттук произтичат две неща – Hasbro явно разполагат с много пари (само ще спомена, че те разпространяват и държат правата на Monopoly); NASCAR е супер евтин (представете си да карате новичкото Ферари на Шуми в тазгодишните игри за Формулата – абсурд!!!). Но това не е от чак такова значение... да се прехвърлим към играта.

Както вече споменах, играта е направена от Monster Games Inc. и Blue Fang Games. В тези фирми работят създателите на стария и добър NASCAR от 1996 (или беше 95...), които са се прехвърлили от Papyrus. Както вече може би се досещате, NASCAR Heat не е просто поредният NASCAR, а си е чиста проба наследник и продължение на класическия NASCAR-симулатор. Играта започва със забавно интро – пичовете в него, които по-късно се оказват всъщност големи "звезди" на NASCAR, пускат по остроумия по американски на фона на тръгващи, спиращи и въртящи се с димящи гуми Nascar-болиди. В интрото са включени и кадри от играта, които изглеждат направо невероятно. Искам веднага да отбележа – такава графика без хубава графична карта...просто трябва да забравите. След тестовете, мога да ви кажа, че ще ви е нужна карта с поне 16 MB, за да можете да се насладите напълно на графичната мощ на играта. А тя не е за подценяване – поддържат се разделителни способности до 1024x768. Играта впечатлява с детайлна









графика, а другата забележителна новост са анимираните механици в бокса. Менютата са интуитивни и добре подредени, бутоните изглеждат естетически съгласувани.

## Single Player, Beat the Heat...

В NASCAR Heat можете да избирате между четири състезателни модуса – Single Player, Beat the Heat, Race the Pro и Championship Season. За първото от нещата смятам, че са ясни – избирате си шофьор и писта, след което тренирате и стартирате в избраното от вас състезание заедно с 15 професионалисти от NASCAR. Като споменах "професионалисти", тук е мястото да поясня, че колкото баламски спорт е NASCAR, толкова трудна и комплексна е играта. В добрите традиции на първите NASCAR-симулатори, и тук разполагаме с един hardcore-sim в класическия смисъл на този термин. Този път обаче е помислено и за понеопитните играчи и са предвидени две степени на трудност – normal и expert. Ако мен питате, обаче, подходящата характеристика на това "нововъведение" е "Пременил се Илия – пак в тия"! Играта продължава да си е страшно комплексна, даже и в олекотения си вариант, което от една страна е плюс, от друга, обаче – пречи. Това не е автосимулатор за уикенда – нужна е воля, постоянство и истинска убеденост в силата на NASCAR-идеята...



Beat the Heat е едно истинско нововъведение. В този модус на игра трябва да бъдат изпълнявани различни задачи като например да успееш за определено време да преодолееш даден участък от пистата или за две обиколки да се изкачиш от 5-то на 3-то място. Задачите се усложняват всеки път и повярвайте ми – хич не е лесно да се справиш с поставената цел! Във всеки случай Beat the Heat може да се разглежда като един вид туториал за играта, защото тук може да се научите точно кога, как, защо и къде е хубаво да се извършва дадена маневра или определена смяна и настройка.

Race the Pro е състезание срещу автомобил, управляван от истински пилот в NASCAR. Разбира се, това е само симулатор, т.е. направен е запис на начина на каране на всеки отделен пилот в сериите. Ей богу, това вече е състезание. Тия хора наистина са бързи!!! Освен всичко друго, противниковата кола винаги има 1/4 обиколка предимство, така че – good luck in hunting!!!

Преди малко споменах механиците. Боксът е ключово място за вашия автомобил. В него се долива гориво, поправят се дефектите (само да кажа, че всяко блъскане в мантинелата е автоматично повредено окачване). Разбира се, това не е новост в автоигрите, но е изключително удоволствие да наблюдаваш как механиците се суетят около колата ти.

Управлението е сравнително лесно, клавишите са стандартни, така че не е никакъв проблем да се приспособиш към автомобила. Възможни са настройки за силата на газ-педала и спирачката. Предлагат се няколко камери – вътре в болида, отвън и модус през окачването. Камерите се сменят с F-овете, като най-удобна за управление ми се стори камерата отвън. Освен това вътрешната камера яде повече ресурси, така че хората с по-слаби компютри нямат особени алтернативи...

Намирането на клавишите е интуитивно, но driving-ът ще ви създаде грижи. В началото е доста трудно да контролирате автомобила, особено по завоите или да свикнете с това, че е нужно шофиране по овала. При всички положения обаче се свиква и с повече упражнение ще смогнете. В началото обаче ще ви коства много, за да успеете да задържите колата в идеалната крива след "близване на мантинелата":-) С две думи, авторите са се постарали управлението да е възможно най-реалистично.

Най-накрая, разбира се, искам да отделя и малко внимание на Multipayer-опцията. Опциите са стандартни, като имате възможност да се състезавате с приятели или произволно избрани опоненти по LAN-мрежа или по Интернет. И нека купонът започва...

NASCAR Heat е един добър симулатор. В началото на текста обясних, че не харесвам NASCAR и целия американизъм около него. Играта обаче е по-качествена от действителния NASCAR. Това, естествено, е един тежък симулатор и не е препоръчителен за хора, търсещи бързи успехи и лесна победа.

*Александър Бойчев*




Колко пъти съм го псувал тоя Road Runner за това, че нито веднъж не се остави да бъде изяден от бедния койот, че и на всичкото отгоре му погажда такива мръсни номера, които не би заслужил и заловеният в крачка крадец на кокошки. Някой би обвинил сценариста или рекламния отдел на Warner Bros за тези нещастия, но аз отстоявам позицията, че Wile. E. Coyote е твърде изобретателен индивид, просто страдащ от много лош късмет. До този извод стигнах след час и половина смях, гледайки приключенията, в които той попада при опитите си да докопа заветната закуска. Наслаждавах се на едно от друго по-гениалните му изобретения и специално подготвени схеми, при вида на които Айнщайн би се комплексирал, но уви! – нито веднъж не му провървя.

Подобна съдба спохожда и стотици други видни cartoon герои, които по цели дни и нощи измислят гениални планове с намерение да заловят, намерят или превземат заветната цел, било тя мишка, птичка или просто целия свят и в крайна сметка винаги неуспешно.

| | | |
|---|---|---|
| графика | ★★★★★☆ | PC CD ROM |
| звук | ★★★★☆☆ | |
| геймплей | ★★★★☆☆ | |
| **общо** | ★★★★★☆ | |

PUZZLE

**издател**

Sierra http://www.theincrediblemachine.net

**системни изисквания**

Pentium 133, 32 MB RAM, 50 MB HDD
800x600 16-bit color, Windows 9x

Опитайте се да си представите само колко им е гадно! Явно доста, но за сметка на това пък е забавно. Още с появата на първата версия на The Incredible Machine (TIM) хиляди любители на алтернативните пъзели откриха ново занимание, причиняващо застрашително състоянието на вманиачаване. Идеята е почти същата като в анимационните филмчета – трябва да комбинираме по абсурден начин обекти от ежедневеито, които на пръв поглед нямат нищо общо помежду си, но предизвикват безумна верижна реакция вследствие на съвсем стандарнтото си поведение.

Да вземем за пример топка за боулинг, топ, фенерче, бързовар и лупа. След няколко минути, прекарани в нестандартни (извратени) размисли, стигаме до извода, че ако една топка за боулинг падне върхо копчето на едно фенерче, което е сложено пред лупа, насочена към фитила на топ, със сигурност фенерчето ще светне, лупата ще концентрира светлината и ще запали фитила. Ако случайно не схващаме за какво става дума, пуснете си някоя от по-старите версии на играта, които се намират в интернет.

Заглавният екран на Contraptions постъпва подло с играча, замазвайки му очите с 3D графика, която на практика няма нищо общо със самия геймплей. Настроението на старите TIM-ове се запазва и тук заедно с голяма част от стария инструментариум, като изключим набора от огледала и лазери, които ще ви накарат да си припомните физиката от 6-ти клас. Това, което се забелязва с просто око, е, че пъзелите с по-високо ниво на трудност са си наистина гаднички и отнемат много време, а има някои, които са направо невъзможни.

Не мога да си обясня защо "Sierra" не са направили графиката малко по-разчупена и закачлива, но явно играта е насочена към аудитория от по-възрастни играчи, които се интересуват от логическо мислене, а не от шарениата на нивата (макар едното да не пречи на другото). Освен единична игра, можете да срещнете отворените си съседи на блиц-партия, в която всеки играч има право да използва само един обект от инструментариума за даден ход. Отново можете да създавате собствени нива, като тук е приложено и доста добро ръководство как точно да направите това. Явно главното, над което са работили художниците, е прерисуването на старите обекти с 256 цвята. Трябва да се признае, че вече всичко изглежда доста по-добре, но вероятно можеха да се постарят и да вмъкнат някоя 3D щуротия.

В заключение, иконата седи на desktop-а от около седмица до сега и всеки ден поне за час успява да ми хване вниманието с поредната порция TIM пъзели. Предполагам, че до седмица ще съм я изиграл...

Няколко URL-та за интересуващите се:

*http://www.theincrediblemachine.net* не е толкова богат, колкото очаквах, но от тук можете да си свалите няколко от парчетата, включени в soundtrack-а на играта.

*http://eggdude.tripod.com/wc/* фен-страница с колекция от допълнителни нива.

*http://www.retrodomain.com/*

*http://www.djgallagher.com/Abandonware/aware.htm*

*http://yunus.cmpe.boun.edu.tr/~arikkan/Game_Index.htm*

*Геори Пенков*





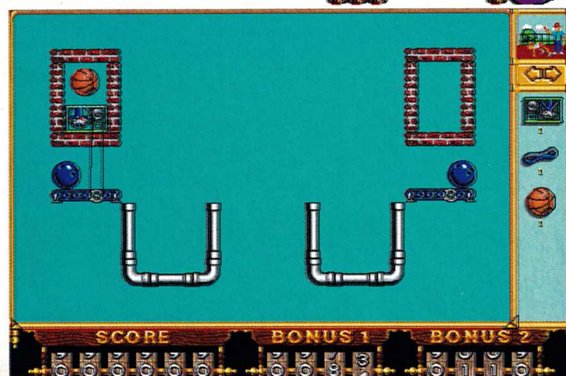

Оригиналната идея за играта принадлежи на тип с непретенциозното име Джеф Тънел, като първата невероятна машина (така се превежда Incredible Machine) е издадена през 1992-ра. Ако случайно сте пропуснали да прочетете статията, представяща Return of The Incredible Machine Contraptions и се чудите за какво става дума в поредицата, моля, направете го, за да не губите време, пулейки се пред screenshot-овете.

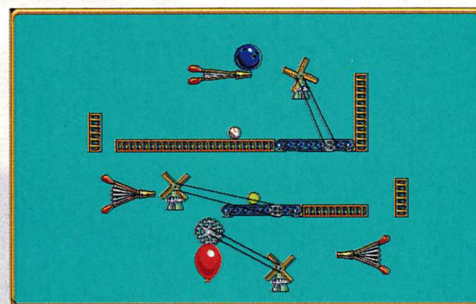
От гледна точка на днешните постижения TIM I не е нищо особено що се касае до графиката и звука. Тя, както и всички следващи части, върло отстояват графиката в режим 640x480, което по онова време наистина си беше рядкост. Макар в началото на 90-те да бяха хит именно куестовете, TIM успя да стане хит, а с излизането на Sid and Al's Toons (разработена и издадена през 1993-та от Dynamix, поделение на Sierra) стана ясно, че е открита златна мина в жанра на интерактивните главоблъсканици. През 1994-та следва Tim II, през 1995-та - The Incredible Machine III и както вече сте разбрали, през тази година излезе Return of The Incredible Machine Contraptions. От изброените по-горе ретро заглавия най-интересното определено е Sid and Al's Toons, тъй като играта няма нищо общо като стил на графика с останалите и именно за това ще си позволя да опиша найоригиналните идеи от нея.

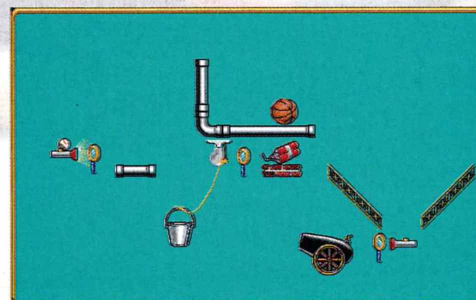



Sid и Al всъщност са една хърбава жълтуреста мишка с големи бузи и син разплут дебел котак, който може да се окачестви като най-тромавото създание в цялата вселена (когато не става дума за близка среща с храна, разбира се). Именно тези двамата са главните герои в Toons, разписвайки се с участие във всички пъзели, за разлика от останалите TIM-ове, където котката и мишката са просто част от много други атрибути. Доста забавно е за играча да гледа анимациите, които съпътстват дори и най-незначителните процеси в играта. Като например стоварването на пиано върху Sid и Al, ефектът на прясно чукнатото яйце върху главата на коте или различните видове хранителни процеси на двамата разбойници и резултатите от тях. Други забележителни личности в Toons са банда брутално гримирани сиви слонове от женски пол, плашещи се от всичко мърдащо или падащо върху тях, портативно зелено огнебълващо дракончe, зелен хитрец с три пъти по-голям от него катан улм и, разбира се, омачкан препушил тип с шарен каскет, попаднал по необясними причини в балон.

Графиката в Toons напомня стила на LucasArts-кия Day of the Tentacle и напълно оправдава името на играта. Смея да твърдя, че като оригиналност анимацията в Sid &Al определено обира точките на останалите части въпреки скромните си 16 цвята. Освен всичко останало Sid и Al са дяволски хитроумни създания и се сещат да употребяват доста от обектите сами, като дори на момент объркват играча със своеволията си.

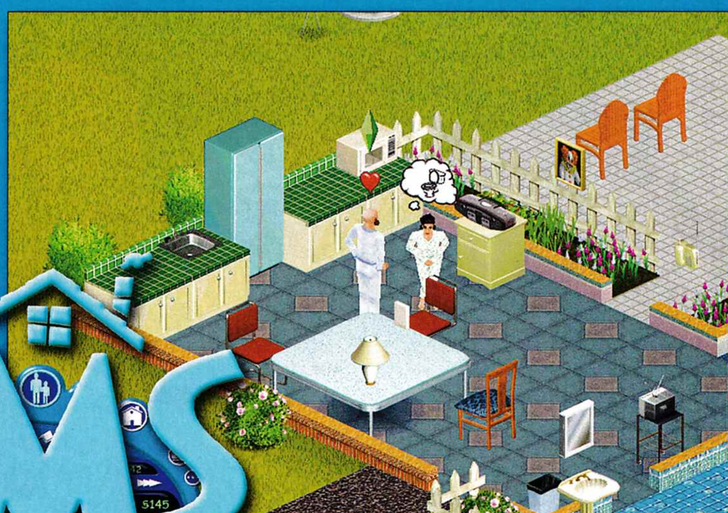




*Георги Пенков*





# The Sims Livin' Large






Пазарът на компютърни игри е много интересно явление, показателно за нравите, навиците и вкуса на населението в дадена държава. В Корея например на първо място сред игрите е StarCraft и както е тръгнало ще си стои начело още няколко години, докато евентуално не се появи нова версия на мегахита на "Blizzard". Любопитното е, че в САЩ се харчат игри, които в Европа лежат прашни по рафтовете. При това не става въпрос за определен жанр, а за различни видове заглавия. На Стария континент Roller Coaster Tycoon все пак намери почитатели, но затова интересът, който предизвика в Америка, беше впечатляващ.

The Sims държа класациите в Страната на неограничените възможности доста дълго време, след което отстъпи и премина на по-долни места, но не изпадна от класацията дори и при появата на мегахит като Diablo 2. Играта представлява класически Live Simulator – нов стил компютърни игри, чрез който по пряк или косвен начин управляваме група хора. Примери за такива игри има много, като най-известният след The Sims е Theme Hospital. И макар подобно жанрово разпределение да е твърде мъгляво, то най-добре характеризира този тип игри.

В The Sims: Livin` Large са добавени много повече модели за случаите, когато решите да си правите собствено семейство. Така често се получават забавни комбинации, понеже не е проблем да имаме за глава на семейството негър, облечен като швейцарски кравар, бяла майка по оскъдно облекло и дете мулатче. Когато "създавате" ваше собствено семейство обаче, трябва да имате предвид, че разбирателството в дома на вашите симове зависи до голяма степен от зодиакалните знаци на майката и бащата:-). На мен ми се случи така, че двамата родители отказваха да спят в едно легло и колкото повече общуваха

LIFE SIMULATOR

графика
звук
геймплей
общо






**издател**
Maxis www.thesims.com

**системни изисквания**
Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, Windows 95/98/ME, 300 MB HDD, DirectX 7 и инсталиран The Sims





помежду си, толкова повече се намразваха. Интересното в случая е, че и двамата нямаха нищо против да спят на едно легло с детето. Въпреки това моделите, които идват с диска, не са толкова интересни, колкото тези, направени от фенове на играта, каквито са моделите на Лита Форд и на Ози в едно семейство или на Отровната Айви и Eddie – символът на Iron Maiden (а няма да ви казвам и колко порно-модели има из мрежата).

Освен нови модели в The Sims Livin`Large присъстват и много нови видове места за работа, като например възможността да се трудите в местния Sim City Times или да бъдете разносвач на електронна поща (можете ли да си представите човек, който да работи като sendmail? Аз не мога.). Вече ви е отворена врата към кариерата на музикант, изследовател на паранормални явления или хакер.

В новия The Sims има доста нови предмети, които по някакъв начин влияят на вашето семейство. Примерно, когато купите на вашите симове пиано или маса с шах, съответният им skill се вдига с по една точка. Дарбата се упражнява като боравите с предмета достатъчно дълго време. В новата версия можете да срещнете всички неща, които са били свободни за изтегляне от сайта на играта плюс още куп други. Освен това на диска има и директория, която съдържа сценарии и идеи, реализирани от Sims фенове. Поне на мен те ми се струват доста по-интересни от нормалния ход на играта.

Явно The Sims е била замислена като игра за всяка възраст, дори и за малки деца, но в момента е място, в което садисти и секс маниаци сбъдват своите мечти (слава Богу на компютърния екран). Какво имам предвид? Когато се порових малко повече по сайтовете за играта открих, че 70% от направените сценарии са чисто порно, а другите 30% садизъм. Скоро разбрах, че не е много трудно човек да си направи филм на ужасите, след като разполага с достатъчно много подходящи за случая модели на хора и много лесно запалими или потенциално опасни битови уреди. Да не говорим, че ако двама крайно депресирани Сима се сбият насред пожар, не е много забавно и гледката не е от най-интересните, защото се получава кълбо, от което на моменти стърчат по някой крак или ръка.

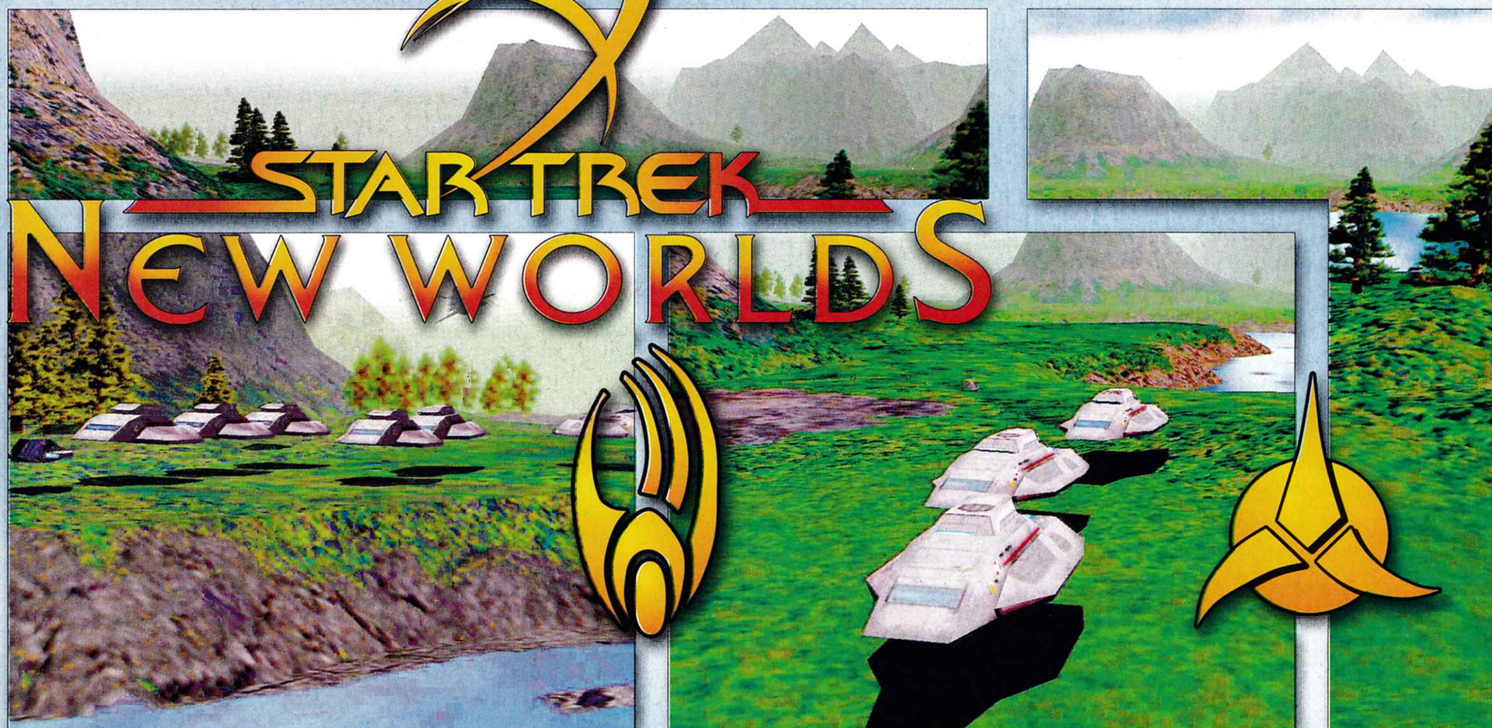
Май ви постреснах малко? Спокойно, играта сама по себе си е съвсем безобидно и доста приятно занимание, стига да не сте някой маниак. В САЩ дори са издадени 10 различни вида книги, които помагат на играча да измисли своето семейство. Освен това Sims-наръчниците се продават доста добре. Единият от тях дори ударил тираж 1 млн. бройки.

Книгата за Симс може да се похвали и с преиздаването си на няколко езика. И макар в The Sims: Livin` Large да няма нищо революционно, тя е просто задължителна за феновете на първата част на играта. На тези, които никога не са играли The Sims, но са се заинтригували от моите оценки за нея, горещо препоръчвам играта, защото ги очакват много емоции, безсънни нощи и саркастичен хумор.

*Бойко Маринков*








*Фенове на сериала "Star Trek", искрено се надявам да не сте твърде много, за да не ме линчувате като прочетете оценката ми за поредната игра, ползваща популярността на филма и разчитаща, за съжаление, изцяло и само на това. Но да не започвам директно с критиките, а да се опитам максимално обективно да ви представя новото отроче на небезизвестната фирма за разпространение на игри "Interplay".*

Поредният Star Trek е игра, коренно различна от своите предшественици, ползващи за основа небезизвестния американски сериал. В тази игра няма да водите космически битки или да стоите зад командния пулт на своя космически кораб. Нито пък, стиснали верния джойстик, ще избивате вражеските летящи обекти. В Star Trek New Worlds ще поемате командването на наземна база, ще събирате ресурси, ще изследвате ландшафта и ще решавате по военен или мирен път всички възникнали разногласия със своите съседи.

**Историята**

Всичко започва, когато Romulan Empire решават да проведат военен експеримент в Неутралната зона, но нещата се объркват и вследствие на това възниква Аномалията Tabula Rasa (изкривяване на пространството и възникването на ново). То е запълнено с нови звездни системи, в които има два типа планети – годни за живеене или богати на залежи от дилитриеви кристали. И двата типа планети са ценни за участващите в играта фракции – United Federation of Planets, Klingon Empire и Romulan Empire, които веднага се спускам да ги изследват и колонизирам.

За тези събития ви информира едно не особено впечатляващо интро, което ще разочарова Star Trek маниаците, видели интрото на Star Trek Armada.

В този момент от играта се намесвате вие, поемайки една от фракциите. Трябва умело да ръководите икономиката (бързо да събирате ресурси) и чрез военната мощ, с която разполагате, бързо да достигнете до заветната цел - контрол над новопоявилите се планети.

Изборът на страна определя и нивото на кампанията. Степените на трудност са: Klingon Empire - най-малка трудност, United Federation of Planets - средно ниво и Romulan Empire най-високо ниво на трудност.

Разликата между трите воюващи фракции не се изразява в някакви съществени различия между единиците или сградите им. Те са почти еднакви и се различават главно на външен вид. Военните машини също много слабо се отличават по бойните си характеристики.

Основната разлика е начинът на игра. С Klingon Empire тактиката ви се свежда до използване на груба сила за решаване на всеки един от възникналите проблеми, докато United Federation of Planets има за цел не да унищожи, а да изследва и разбере расата, населяваща планетите в сектора на Аномалията. Romulan Empire пък се интересуват преди всичко от собствените си изгоди и съпоставят цената на взаимодействието с печалбите от завладяването.

Планетите в Аномалията са населени от taubat (тауботите), които се появяват заедно с възникването на новите звездни системи. Всяка една от страните има определени взаимоотношения с тях и е пристигнала в системата с различни намерения към местното население. В процеса на играта ще се разкрият някои тайни, свързани с миналото на тауботите, но няма да развалям удоволствието ви да ги откриете сами. Тауботите не са силен противник, но се движат бързо, на големи групи, а и стрелят с добре, така че могат да ви създадат проблеми.

**REALTIME STRATEGY**

| | |
|---|---|
| графика | ★★★★½ |
| звук | ★★★★ |
| геймплей | ★★ |
| **общо** | ★★½ |

PC CD ROM

**издател**
Interplay / 14 Degrees East
www.interplay.com

**системни изисквания**
Pentium 266 MHz, Windows 95/98/ME, 3D Video card, 64 MB RAM



Създателите на играта обещават, че ще имате срещи и с други участници в конфликта, като орионски пирати (раса, наречена Metar), но аз лично не можах да ги видя, тъй като не ми издържаха нервите да доиграя играта докрай.

**Геймплей**

Начинът на игра не се различава особено от начините, познати ни от другите РТС. Управлението се извършва изцяло с мишка като можете да си помагате и с така наречените горещи клавиши. Интерфейсът не е особено подробен, но все пак дава някаква (макар и неясна) информация и е поместен в три панела, които могат да бъдат нагласени във fade mode, т.е. да станат прозрачни. С помощта на основния панел можете да градите постройки, транспортни и бойни единици, както и да ъпгрейдвате отделните сгради.

В началото на мисията стартирате с построен колониален център (Colony hub), след което трябва да изградите работилница (Construction yard) и всички останали сгради. За разлика от повечето стратегии в реално време в STNW няма да ви се наложи да строите хиляди казарми и сгради. Достъп до новите единици от по-горен клас се получава след ъпгрейд директно на основните сгради на вашата колония.

Ресурсите, необходими ви за строеж и производство, са шест, но всяка мина добива в различни количества от всички тях в зависимост от терена, на който сте я построили. Това в голяма степен улеснява играча, но от друга страна му пречи в опитите му да си набави даден ресурс по-бързо от друг – процесът изцяло е в ръцете на компютъра.

Бойните единици не се отличават с многообразие и се свеждат до два-три вида танкове и артилерия. Както вече споменах различават се, само когато са специални. При битките (изключение правят тези с таботите) основно влияние оказва числеността на войската ви.

Интересно решение са намиращите се под ваш контрол офицери-специалисти. Можете да ги разпределяте в различни сгради или превозни средства, за да изпълнят дадена мисия. Идеята е те да ви помагат в развитието, ако ги използвате правилно. Не можах да усетя много осезаемо тяхната помощ, но идеята ми изглежда свежа.

Струва си да се отбележи, че графиката на играта си заслужава. Терените изглеждат доста добре и са изцяло 3D, но оказват слабо влияние на бойните действия - основно като прегради за причакване на врага в засада, което все пак е нещо, но далеч не изчерпва възможностите на 3D-то. Добро впечатление прави голямата гъвкавост на zoom-а, което се вижда и от скрийншотовете, които съм направил. Поради тази причина обаче, вашите бойни единици страдат от липса на детайлност. Добре анимирани са строежите на отделните постройки. Можете да видите как се поставя всеки къс от тях. Камерата има три режима на позициониране включително и напълно свободен (управляван изцяло от вас) и би могла да угоди на всеки вкус. Ефектите на взривовете са наистина добри, но не са особено многообразни. Звуците в играта са на задоволително ниво, а музиката се справя успешно със задачата си.

Какво толкова се оплакваш от играта в началото на статията тогава, биха могли да попитат някои от вас.

**Слабостите**

Като основна слабост ще изтъкна липсата на всякаква атмосфера. Играта няма с какво да те грабне, освен ако не си заклет фен на сериала и да я играеш само заради това.

*Иван Атанасов*

# Sergei Bubka's MILLENNIUM GAMES






Ако искаме, приемете това като лично пристрастие, но според мен SERGEI BUBKA'S MILLENNIUM GAMES е много по-добра от официалната игра за тазгодишната олимпиада. Всичко в нея е направено по-професионално, вложено е повече творчество и определено геймплеят е много по-забавен.

Основните дисциплини са само четири – спринт, бягане на дълго разстояние, хвърляне и скокове. Всяка от тях обаче има по няколоко поддисциплини. Например бягането на дълги разстояния е на четири различни дистанции – 800, 1500, 3000 и 5000 метра. Управлението на спортистите е опростено до максимум и се използва само мишка...

Вероятно вече се питате как би трябвало да стане това. При всички дисциплини е необходимо или да набирате скорост, или да се засилите, което е възможно посредством въртящо се кръгче в краката на управлявания от вас атлет. То е разделено на два участъка – червен, който покрива две трети от неговата площ, и зелен, който заема останалата една трета. Освен това от едната страна на кръгчето има и неподвижна стрелка. Вашата задача е да кликвате с мишката в моментите, когато стрелката попада в зелената зона на въртящото се кръгче. Така спортистът ви бяга по-бързо, набира повече сила за предстоящото хвърляне и т.н. Ако случайно (или по-скоро закономерно :-)) кликнете в червената зона, скоростта на вашия спортист ще падне.

По принцип тази идея никак не е лоша. И все пак след час взиране във въртящото се кръгче вероятно ще се почувствате като хипнотизирани.

Разбира се, някои дисциплини са по-сложни и налагат допълнителна концентрация. Така например при скоковете и хвърлянията ще трябва да изчислявате и ъгъла. Най-сложно е управлението на дългото бягане. Ще трябва да се съобразявате с три показателя: сърдечен ритъм, издържливост и скорост. Първоначално скоростта е на нула, а издържливостта на максимум. Ритъмът се променя в зависимост от това как се справяте с кликането върху кръгчето. Както се досещате, никой спортист не би могъл да издържи дълго на максимално темпо. Когато увеличавате ритъма, повишава се и скоростта, но за сметка на това издържливостта пада. Щом тя стигне до нулева позиция, губите цялата скорост, която сте набрали до момента.

Ако не искате това да ви се случи, трябва да спрете да "помпате" малко преди вашият човек да си изплюе белите дробове на пистата. Неговият ритъм задължително ще започне да спада, но за сметка на това човекът ви ще събере малко сили. През това време скоростта започва плавно да намалява. Когато обаче се повъзстановите малко, отново ще може да вдигнете темпото. На мен лично гореописаната идея страшно ми се нрави. Смятам, че това е адски добър начин да се представи реалистично същността на дисциплината.

Millemium Games има два режима на игра без да броим мултиплейъра. Първият вариант е отборното съревнование. Избирате си тима на една от десетте държави, които са включени в играта, и последователно се борите за отличия във всяка отделна дисциплина. Е, може и да ви се стори малко нелогично, но за да се явите на квалификации за дадено състезание, трябва да спечелите медал от друго в същата дисциплина. Разбира се, има и няколко, които са достъпни от самото начало на играта и не изискват завоюването на каквито и да е отличия.

При втория вариант на играта можете да си създавате собствен атлет. Избираме неговата националност, пол, както и дисциплина, в която да е най-добър. Освен това можете да разпределяте двайсет точки между седемте специфични физически характеристики, които той притежава – бързина, сила, ускорение, отскок, издържливост, рефлекси и умора. Ще откриете също, че разполагате с мениджър, треньор и дори личен лекар.

Мениджърът се занимава с административните въпроси, урежда състезанията и от време на време дава някой глупав съвет. Треньорът е човекът, който се грижи да сте във върхова спортна форма. При чичо доктор си знаете кога трябва да се ходи :-).

Основната цел на играта е да се явявате на турнири и да печелите медали. Колкото повече отличия завоювате, толкова по-добър ставате. След време може и да се превърнете в толкова печен атлет, че да ви поканят и на някой световен шампионат.

По мое мение обаче основното предимство на Sergei Bubka's е това, че не трябва да се ровите за стара клавиатура (в същност клавиатура не ви трябва въобще :-)). Но от друга страна не е съвсем ясно дали това ще се отрази много здравословно на вашата мишка...

*Павел Панков*

**СПОРТНА СИМУЛАЦИЯ**

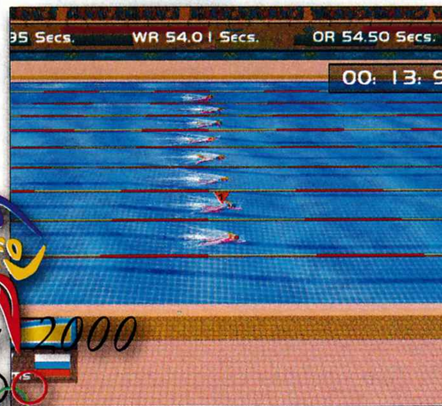
| | |
|---|---|
| графика | ★★★★☆ |
| звук | ★★★★★ |
| геймплей | ★★★★☆ |
| **общо** | ★★★★★ |

PC CD ROM

**издател**
Midas Intreractive
www.midasiinteractive.com

**системни изисквания**
P 166, 32 Mb RAM, 4 Mb Video Card
DirectDX 7, Keybord, Mouse






Не мислите ли, че през последните няколко години кажи-речи всяко по-голямо спортно събитие вдъхновява някоя софтуерна компания да издаде нова компютърна игра? В повечето случаи обаче единственото нещо, което различава въпросната игра от нейните предшественици, е все по-бомбастичната графика. Крайната цел, разбира се, е твърде прозаична – реклама. Играта прави данданията около спортното мероприятие още по-голяма, а пък то от своя страна популяризира геймърската кауза сред своите фенове. Изгода имат и разработчиците на развлекателен софтуер, и организаторите на въпросното състезание...

Точно затова за никого не беше изненада, че тазгодишната олимпиада също се сдоби със свое компютърно превъплъщение. Единственото странно нещо може би е защо официалната игра на тема "Sydney 2000" излиза чак сега. Читателите сигурно вероятно вече са на олимпийска вълна, а когато този брой на PC Mania излезе по сергиите, съревнованието вече отдавна ще е започнало.

Играта ще позволи да демонстрираме способностите си в 12 различни дисциплини. И тъй като не съм абсолютно сигурен в точния превод на някои от тях, предпочетох да добавя и английските им имена. Можете да изпробвате силите си в спринта на 100 метра (100-meter sprint), 110 метра бягане с препятствия (110-meter hurdles), хвърляне на копие и чук (javelin, hammer throw), троен скок (triple jump), висок скок (high jump), 100 метра плуване свободен стил (100-meter freestyle swimming), скокове във вода от 10-метрова кула (10-meter platform diving), стрелба (skeet shooting), вдигане на тежести (superheavyweight weight lifting), каяк (kayak K1 slalom) и спринтово колоездене (sprint cycling).

Още от сега ще трябва да ви предупредя, че почти всички съревнования изискват здрави китки и нечуплива клавиатура (ако приемем, че такава все пак наистина съществува :-)). При спринта, колоезденето и плуването концепцията е проста – натискате копчетата, докато пръстите ви отмалеят. Щангите и скокът на височина също не предлагат кой знае какво забавление. Хвърлянето на копие изисква малко повече умения, тъй като е необходимо да внимавате и за ъгъла, под който то ще излети. Когато мятате чук (който според мен си е най-обикновено гюле), положението става още по-сложно. Ще трябва не само да следите силата и ъгъла, но и да дебнете най-точния момент, така че тежестта да излети в правилната посока. В противен случай злополучното парче метал ще се забие в предпазните мрежи и опитът ви ще се брои за неуспешен.

Когато се състезавате в дисциплината троен скок, необходимо е не само да наберете скорост, но и да нагласяте ъгъла (при това три пъти). Управлението на скока във вода е може би едно от най-идейните неща в играта. За да контролирате полета на вашия гмуркач, трябва да натискате няколко копчета в определена последователност. В крайна сметка обаче полетът така или иначе завършва във водата и няма опасност вашият атлет да се размаже на плочките около басейна :-).

Най-приятна ми се стори стрелбата. При нея всичко зависи от уменията и рефлексите ви, а не толкова от интензивното блъскане на копчетата. Каякът също е направен интересно, тъй като контролът върху ситуацията отново е изцяло във ваши ръце.

Преди да се впуснете в състезанията можете и да потренирате вашия бъдещ шампион. Включени са най-различни упражнения, които подобряват уменията на човечето ви – коремни преси, скачане на въже и др. Все пак ще трябва да съобразите тренировката с дисциплината, в която искате да се преборите за олимпийско злато.

Независимо от това по каква дисциплина си падате, ще трябва да използвате не повече от 4 бутона на клавиатурата. Така че бъдете спокойни, няма да се наложи да се правите на пианист, макар че въпросните умения може и да са ви от полза. И все пак си мисля, че едва ли ще се намерят много виртуози на клавирните инструменти, които да си падат по хвърляне на чук например... :-).

Малко странно е, че създателите на Sydney 2000 са пренебрегнали напълно управлението с мишка. Най-вероятната причина е, че играта ще има версии и за други платформи като Sony Playstation, Nintendo и т.н. По отношение на графиката новата олимпиада не е нищо особено. Добре направени са може би само гримасите на атлетите при разочарование и радост. Музиката най-много ще допринесе за доброто ви настроение по време на игра.

В заключение ще ви дам един безплатен съвет – преди да се захванете със Sydney 2000, намерете си поне една стара и непотребна клавиатура. Бъдете сигурни, че копчетата ѝ ще се разлетят във всички посоки, много преди да превъртите играта :-).

А, и още нещо, не мога да не пожелая успех на българския тим в Австралия...

*Павел Панков*

**СПОРТНА СИМУЛАЦИЯ**

| | |
|---|---|
| **графика** | ★★★☆☆☆ |
| **звук** | ★★★★☆☆ |
| **геймплей** | ★★★★☆☆ |
| **общо** | ★★★★☆☆ |

PC CD ROM

**издател**
Eidos Interactive
www.olympicvideogames.com

**системни изисквания (PC)**
P 233, 32 Mb RAM, 4 Mb Video Card, DirectDX 7, Mouse

# MIDTOWN MADNESS 2

11 часът Протяжна делнична вечер. Допивам последния бърбън и поглеждам навън. През френския прозорец на лятната ми къща в Княжево се вижда цялата прелест на София от пощенските картички. Посягам към ключовете на новата ми таратайка. Някакво си Ауди ТТ. Било много яко. Внимателно пъхам ключа, проверявам дали не съм забравил нещо. Не, щом и цигарите са тук. Леко завъртане... Честно, май чух хода на буталото! Не мога да задържа леката усмивка на доволство. Усещам мощта на тази малка играчка. Пулсът ми леко се ускорява. Сега ще те видим – помислям си, – и леко натискам газта. В следващия момент усещам стомаха си някъде назад.

Там, където според производителя се намират "задните седалки" (аз бих ги оприличил на дамска чан-



тичка). Кракът ми все повече натежава върху педала и все повече се учудвам на странната си анатомия. Кръвта пулсира във вените ми. Колата ускорява ли, ускорява скоростта си и вече започвам да чувствам адреналина. Да, обичам това усещане! В следващия момент чувам полицейски сирени. Мамка му, пак тези куки! – изругавам тихо, – но не се притеснявам особено, нека се опитат да ме хванат.





Ако не сте се досетили, това е просто буйна фантазия. Мечта, че един ден ще можем да обикаляме собствения си град във виртуалния свят. Тазгодишният хит Midtown Madness 2 сбъдва мечтите на жителите на Сан Франциско и Лондон. Ето как:

Преди около година Microsoft пусна нова игра в своята поредица от Madness игри. Тя тръгна някъде през 97-ма с играта Monster Truck Madness и беше сред първите игри, които се възползваха от новите възможности на DirectX и новопоявилите се тогава 3D-карти. Впоследствие поредицата роди хита Motocross Madness, а след това и Midtown Madness. Създадената традиция за игри, свързани с моторни спортове, се продължава и с новото заглавие, излязло под пръстите на вещите разработчици от Angel Studios. Под традиция разбирам изключително приятна графика (макар не винаги най-добрата), интелигентен и сравнително оригинален геймплей, богати възможности на играта и много, ама много забавление. С излизането си Midtown Madness предизвика голям фурор сред феновете на моторния спорт, но най-вече сред хората, които рядко се захващат с игри, свързани с "колички". Причината е проста – играта бягаше от класическия модел на автомобилно състезание, пресъздаван по принцип в подобни игри, а предлагаше нещо, обявено от създателите си за "ново" – възможност за шофиране извън предварително зададен маршрут и практически навсякъде. Хардкор-феновете на моторните игри обаче сигурно вече са скочили от местата си. Да, наистина това не е новост, защото още небезизвестната Carmageddon предлагаше такива възможности и вдигаше адреналина с безкрайните градски пейзажи и оловни мини. Carmageddon имаше един основен недостатък (но според мен предимство) – в него се мачкаше всичко, което се движеше. Кръв течеше по екрана, а невероятните възклицания на Макс са мил спомен за всеки, размазал малко пешеходци.

Midtown Madness обаче връща съня на притеснените родители, те получиха това, което искаха – игра, която не застрашава психическото здраве на техните деца. Там, подгоненият пешеходец, умело успява да избяга от връхлитащия го със 120 км/ч Фолксваген.

Midtown Madness притежаваше още нещо, което никой не можеше да предвиди – цял един град. Невероятно добре пресъздаденият модел на Чикаго беше направо прикован. От Angel Studios са реагирали на малкото, но съществени критики в Midtown Madness 1 и така се ражда Midtown Madness 2. Като на-

| РАЛИ | |
|---|---|
| графика | ★★★★★ |
| звук | ★★★★★★ |
| геймплей | ★★★★★★ |
| **общо** | ★★★★★½ |

PC CD ROM

**издател**
Microsoft Games
www.microsoft.com/games/midtown2

**системни изисквания**
Pentium 266 MHz, 32 MB RAM, 8 MB 3D Video, Windows 9x







чало градовете вече са два – Сан Франциско (Фриско) и Лондон. И двата града спазват традициите на модела на Чикаго и лесно могат да бъдат разпознати. Преминавайки през Лондонското сити, достигаме до Tower Bridge, а по пътя се движите покрай класическите червени телефонни кабинки. Шофира се по лявото платно, за което е нужен малко тренинг, но се свиква. Във Фриско разходката по Голдън Бридж, преследван от класическите полицейски фордове, е нещо незабравимо. А когато пред вас се изпречи трамвай, наричан на местния жаргон cable car (май защото е с гуми), независимо дали сте само от време на време гост в столицата или сте софиянец и действате по предварително тренирания начин, все едно – внимавайте!

Интерфейсът на играта общо взето не е променен, както и при предшественика й. Новост е, че вече избирате между 20 автомобила, сред които е и споменатото Ауди ТТ. Малкият проблем, който според мен е доста изнервящ, е, че повечето автомобили трябва да бъдат "unlocked" – разбирай, че е нужно малко повечко каране в играта, за да получиш възможност за достъп до тях (Аудито също е недостъпно в началото). Броят на пешеходците, на останалите автомобили, на полицейските коли, както и атмосферните условия могат да бъдат настройвани според предпочитанията. Аз обичам да играя с повечко други шофьори, защото е значително по-интересно.



Възможностите за шофиране са горе-долу същите като в първа част. В Cruise получавате възможност за разходка из града. С каква скорост ще се разхождате си е ваша работа, защото не сте притиснати от времето. Затова пък имате невероятната възможност да



опознаете Фриско и Лондон. Circuit Race не е нищо друго освен класическо състезание с няколко обиколки и би трябвало да задоволи NFS-феновете. По-голямо удоволствие обаче предлага чекпойнт-модусът. По избран от вас маршрут трябва да се съберат различни предмети. Стрелки посочват следващия чекпойнт. Никой не е казал обаче, че ще го достигнете по права линия! Можете да използвате дори системата на метрото.

Crash Course е другата новост в играта. Във въпросната опция се крият нови сценарии. В единия не трябва да се кара по-бавно от предварително определената скорост (спомнете си Киану Риївс, може да ви е от полза!). В друг сценарий влизаме в ролята на лондонски таксиджия и участваме в ежегодния конкурс по бързо ориентиране за бакшиши, разбира се, за време. Не сте ли си мечтали да карате онези лондонски таксита, паркирани пред парламента? Сценарият в Сан Франциско се развива около намирането на най-добрия каскадьор на републиката – скок с количка върху ферибoти.



Физическият модел на автомобилите е доразвит в сравнение с първата част на играта, като общо взето всичко е постижимо. Всеки автомобил предлага свой собствен начин за управление, както е и в реалността. Не е все едно дали ускоряваш с Ауди или с камион. Пораженията от някоя колизия не са едни същи при "мини"-то и при Фолксвагена. Особено ми беше приятно шофирането със спукана гума. Бих ви го препоръчал, но може и да ви е за последно...

Хардуерните изисквания на играта са просто учудващи – 8 MB за видеото, P2 за процесора са минимум. NFS е с по-добра графика. Предлагат се няколко камери – две външни и една от кокпита. Погледнат отвътре всеки автомобил има различно арматурно табло и клаксони, както и уникални звуци на мотора. Всъщност звуците в играта са важна причина за успеха на Midtown Madness 2 – кокни-акцентът на псуващите ви лондонски шофьори или трамвайджията във Фриско (опитайте и ще разберете!:-)



Малко разочарование за мен беше липсата на career mode, какъвто нямаше и в първата част, както и локнатите коли. От друга страна, без претенции да бъде невероятна симулация и с предварителната уговорка, че това е игра тип arcade, неминуемо ще си кажете, че тези от Angel Studios нещо май ни бъзикат!

*Александър Бойчев*

# F.A. PREMIER LEAGUE STARS 2001

"...След като на И.В. му бе нанесен удар в долната челюст, той извади картон на Р.К. и играчът бе изгонен и лишен от спортни права за 1 година". Ясно е, че след това И.В. показва картони и на други играчи, а публиката неистово скандира "съдията ..." (сещаме се:-). По тази причина отборът е изхвърлен от А група. Така в родните вестници изглеждат повечето мачове от българското футболно първенство. Май повечето запалянковци имат основание да се тревожат от факта, че нашите отбори са на ниво Б, че и на ниво В група. И ако ви е писнало да ставате свидетели на подобни ситуации, единствената ви утеха остава EuroSport. Оказва се обаче, че сте фен на английската футболна лига. Тогава и EuroSport не може да ви спаси.

Но ако имате PC, предлагам ви F.A. Premier League Stars 2001. Новото творение на "EA Sports" наистина не е за изпускане. Водещите в жанра за пореден път издават игра от поредицата Premier League и този път в нея има много повече промени и нововъведения. В F.A. Premier League Stars 2001 ще можете да застанете на страната на някой от английските първодивизионни отбори и да се опитате да направите любимия си тим шампион. Може да хванете примерно Manchester и да окипазите я Бекъм, я някоя друга звезда:). Когато пуснах играта за първи път, реших, че е адски несполучлива. Дори имах твърдото намерение да я оплюя, но след като успях да се преборя с контролите и някои други дразнещи подробности, осъзнах, че това е

### една от най-добрите футболни симулации

които съм играл. Разбира се, има някои недоизпипани неща, но надявам се до FIFA 2001 и те да бъдат отстранени, за да можем скоро да видим съвършената футболна игра. Първото нещо, което ме шокира, беше, че контролите са сменени. Вероятно "EA" са решили, че предишните бутони по клавиатурата са смачкани и с изтрити букви и затова добрите стари A, S и D са сменени с по-неудобните, но все още здрави B, N и M.

Мисля, че играта няма други недостатъци. Геймплеят, системите за оценяване на играчите, типовете игра и звукът са подобрени и усъвършенствани. Менютата също са променени и вече са доста поудобни. Ще можете да избирате между няколко типа игра. Първият вид е приятелски мач, в който ще имате възможността да натриете носа на приятел или на компютърен противник. Вторият е Season – ще преминете целия сезон 2000/2001 с отбор по ваш избор.

Новост е, че ще можете да се класирате за

### купата на европейските шампиони

и да се доберете даже до UEFA cup. Ще имате възможност да създадете и произволно първенство (Custom League). Това е идеалният избор за тези от вас, които в училище винаги са ги слагали на вратата и не са им давали да играят. В Custom League можете да изберете отбори, да съберете приятели в кварталното клубче и след една нощ игра да отсъдите победител.




СПОРТ

| | |
|---|---|
| графика | ★★★★☆ |
| звук | ★★★★☆ |
| геймплей | ★★★★★ |
| общо | ★★★★☆ |




**издател**
EA Sports www.easports.com

**системни изисквания**
Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, 3D Video card, DirectX, Windows 95/98/ME, 350 MB свободно място на диска



Друга любопитна възможност е да си направите отбор с ваши любими английски играчи и да се опитаме да станете шампион. Или с него да смачкаме Aston Villa, Chelsea, а защо не и отбора на съседчето. Разбира се, отново е включена и възможността за тренировки – сухи, мокри, двуразови, триразови и каквито поискаме.

Най-голямата новост в играта са така наречените Stars. След всяка победа ви се присъждат определен брой звездички за различни показатели. Например, ако сте спечелили с 2:0, получаваме 20 звездички. Ако не сте получили нито един картон, печелите още 50, а ако сте вкарали специален гол, печелите 100 (доста трудна, почти непосилна задача) и т.н. Всеки би попитал за какво са му тези звездички. Игралите футболни симулации знаят, че всеки футболист си има strenght, stamina, passing и други. Досега тези показатели нямаха възможност за промени, но след появата на F.A. Premier League Stars 2001 вече не е така. В играта те са изобразени като звездички. Печелейки stars от мачовете, ще можете да подобрявате характеристиките на играчите си.

Това става от

## Star Allocation – доста потайно меню

което, ако бъде разкрито, прави играта наистина атрактивна.

Показателите на футболистите ви се измерват в бронзови, сребърни и златни звездички. Ако имате 6 бронзови и добавите една от същия тип, автоматично тези 6 се превръщат в една сребърна звезда. Всеки от вас би си помислил, че е много лесно да си направи Dream Team след победа с 5:0. Но не е така, защото пазарната икономика се е отразила и на малките светещи небесни тела – една бронзова звездичка струва 10 спечелени от мач звезди, сребърната – 20, а златната – 30. И какво като си направя добър отбор, ще попита стигналият до тук геймър. А отговорът всъщност чака само него, защото авторите са приготвили специална изненада за златните отбори... Оставям на вас да разберете каква е тя.

Хареса ми, че при натискане на H (старото W) играчът не само се набира, ами гони топката и при това намира най-краткия път до нея (като долу на екрана се появява индикатор, показващ колко е изморен). Има промени и в изпълнението на дузпи. Вече не е достатъчно да разбиете бутона D от блъскане, а трябва да зададете точната сила на удара, бил той параболичен, фалцов или просто шут в тялото на вратаря. Самото изпълнение на наказателния удар е доста усложнено и ще имате нужда от много сухи тренировки...

Важно е да спомена за "интуитивните" менюта, в които може да се ровите с часове. Има абсолютно всякакви характеристики, като се започне от най-добър играч на първенството, и се стигне до

## процентния еквивалент на изядени Snickers-и от треньорите:-)

Графиката е добра, играта поддържа резолюции от 640x480 до 1024x768. На най-високата разделителна способност играчите изглеждат много добре, но, както се досещате, ви е нужна качествена 3D карта, за да се насладите изцяло на футболната фиеста и да навлезнете напълно в обстановката. Имайте предвид, че в read.me-то има доста дълъг списък с графични ускорители, създаващи проблеми по време на играта (така че сигурно скоро ще излезе patch). Камерите в играта са разположени на хубави места и вече няма разделения от типа на Tower Cam, Ball Cam и т.н. Корекциите се правят само със стрелките за нагоре, надолу, наляво и надясно.

И музиката е супер, но бързо омръзва (защо ли не съм учуден?). Много приятен Funk звучи по време на вашите авантюри из менютата, а по време на мачовете коментират, спорят и общо взето само досаждат двама доста дразнещи чичковци.

Като цяло, бях приятно изненадан от играта. Тя отваря нови хоризонти пред EA Sports. Както всички знаем, досега те стояха и тъпчеха на едно място, но вече правят голяма крачка напред. Вземайки предвид, че F.A. Premier League Stars 2001 е реверанс към английските фенове, оставаме в очакване на жест и към нас – не игра конкретно за българското първенство, а просто по-обща футболна симулация. И ако наистина сте фен, задължително трябва да я изиграете.

*Орлин Широв*



# THE F.A. PREMIER LEAGUE MANAGER 2001




Колко от вас могат да се похвалят, че са играли футболен мениджър? Едва ли са много. В другите страни обаче този тип игри са по-популярни от футболните симулатори.

Те представляват икономически симулации, съчетаващи бизнес, спорт, индустрия и немалко далавери. И са идеалните игри за всеки, мечтал да застане на поста на Боби Робсън, Алекс Фергюсън, Луис Ван Гал или на друг футболен треньор, мениджър или асистент.

EA Sports са направили поредния лесно усвоим, увлекателен и твърде интересен мениджър – The F.A. Premier League Manager 2001. Доста стряскащ за новобранците в жанра и същевременно опростен за ветераните (аз не съм един от тях!). Новото им творение е изключително успешно и всеки, срещнал се за първи път с подобен тип игра, ще бъде приятно изненадан и бързо въвлечен в групата (колкото и малобройна да е тя) на мениджър-феновете.

Недостатъците при Premier League Manager 2001, нека първо започна с тях, са малко. Проблеми виждам само в звука и графиката. Единственият звук е плякане и щракане по менютата и виковете на тълпата по време на мач. Графиката е доста бедна – сменящи се 2D фонови картинки. По време на мач можете да се насладите на добра графика, но ви трябва наистина хубава карта (TNT 2 не стига). Според експертите графиката е позанемарена в сравнение с първата част на играта, където беше значително по-добра.

Но PLM 2001 предлага толкова възможности, че може да ви се завие свят. Както и преди, ще можете да изберете отбор мъченик, който да тормозите няколко сезона. Освен старите немско, шотландско, холандско, английско, испанско и италианско първенства, ще имате на разположение и белгийско първенство, регионалните немски дивизии, Segunda испанска дивизия, Втора и Трета шотландска дивизия и общо взето какво ли не...










### Играта

Нека ви кажа, че в нея има българско присъствие. Включени са ЦСКА, Левски, Славия, Пирин, Миньор, Литекс(!) и още някои, но с тях ще можете да играете само приятелски срещи.

След като сте избрали отбора,

**ФУТБОЛЕН МЕНИДЖМЪНТ**

| | |
|---|---|
| графика | ★★★☆☆☆ |
| звук | ★★★☆☆☆ |
| геймплей | ★★★★★☆ |
| общо | ★★★★★☆ |

PC CD ROM

**издател**
EA Sports www.easports.com/plm2001

**системни изисквания**
Pentium 200 MHz, 3D Video card,
64 MB RAM, 400 MB HDD,
DirectX 7, Windows 95/98/ME

ще ви бъдат дадени три цели от Борда на директорите, от които ще можете да изберете една и да се заемете с изпълнението ѝ. Задачите са горе-долу от средния тип: Дават ви се X пари, трябва да завършите между челната тройка с X+Y пари. Това в повечето случаи не е лесна задача, особено ако не сте с някои гранд, а водите юнаците от село Skoldsk например. Приемайки задачата, се обричате на поне 10-12 часов престой пред компютъра. Пред вас са 20 футболисти, жадни за тренировки, дузина помощници, лекари, бизнес консултанти и още много други личности. Ако не сте доволни от някого, веднага може да го уволните или пък продадете, както и да купите по-добър. За да не скучае вашият отбор, всеки футболист трябва да бъде трениран поотделно. Асистент-мениджърът се грижи за тези подробности, като решава по кой от 100-те показатели ще тренира конкретния футболист.

Новост е, че за да се видят характеристиките на играчите, вече не е нужно да се ровите 15 минути из менютата, защото те просто са изписани срещу името на играча. А данните вече са наистина много. Явно авторите са се престарали със статистиките, защото те заемат най-голяма част от профила на футболиста. За всеки член на вашия отбор има данни къде е роден и какво ли още не за него. EA Sports явно са решили, че някои потребители ще искат да знаят и това. Важно е да се интересувате са финансите на клуба. За разлика от първата част, където те бяха разделени на пари за стадиона, пари за външни заградил, пари за заплати и пари за пазар, сега са накуп. Това си има и лошите страни, тъй като във всеки момент трябва да внимавате за какво и по колко харчите. Можете да подобрявате стадиона си, да строите периферни сгради, като болница, хотел или пък център за тренировки. Имаме възможност да подобряваме настилката на терена, както и да добавяте дренаж, парно и поставяте покривала. Нужно е да мислите за цените на билетите, отдаване на сектори за гостуващите фенове, застраховки на футболистите, наемане на помощници, измисляне на победни стратегии и какво ли още не. Играчите са улеснени с това, че преди менютата бяха много и трябваше да се рови около половин час за да се намери желаното, докато сега всичко е заедно под формата на директории.

### Менюто

Първата директория е Team. От нея можете да командвате отбора си, да наблюдавате статистиките и да давате персонални и отборни напътствия. Там ще можете да тренирате играчите си и младежкия отбор. Имайте предвид, че примерно английските състави си имат и втори мъжки отбор!

Втората директория е Transfer. В нея са публикувани трансферните листи и играчите за продан от цял свят. Има и специален скаут, когото можете да изпратите да разучи играч по ваш избор и после, ако желаете, да го купите. Недомислица в играта са 'непродаваемите" футболисти. Опитах се да купя Димитър Иванков от Левски но те ми отказаха. Увеличих цифрата до фантастичните 25 000 000 паунда, осигурих му къща и кола и 10% от цената, ако го продам, и какво мислите стана! От "Левски" казаха, че той им е нужен. В последствие за тези пари купих Бекъм...

Друга директория е Calendar. В нея можете да видите предстоящите ви срещи и да си уредите приятелски мачове (до 3 и то само в предсезонната подготовка). Директориите Tables и Analysis говорят сами за себе си – напълнени до козирката с класации и анализи. От Admin имате възможност за поглед върху финансите ви. От нея се строят и периферните сгради, подобрява се стадионът и настилките, наема се помощен персонал. От Accounts можете да променяте цената на билетите, да видите договорите на играчите си, както и статистика за нарастването или намаляването на парите ви. Когато дойде решителният миг, съм сигурен, че ще се почувствате некомфортно заради убеждението, че футболистите ви не са подготвени за мача. Разбира се, можете да направите някоя смяна на играч или да използвате друга тактика, но това едва ли ще помогне особено на развоя на срещата.

Начините за наблюдаване на мача са 4 – 3D Match, 3D Highlights, Quick Match и Quick View. При първия гледате целия мач, което писва на 2-ма минута, 3D Highlights показва само головете, Quick Match е само повърхностно наблюдение над играта, в което виждате кой притежава топката и колко е изморен даден играч. Четвъртият начин е просто изписването на крайния резултат, картоните и другите подробности.

Моят извод е, че The F.A. Premier League Manager 2001 е много добра и увлекателна икономическа симулация, която ще се хареса на голяма част от българските геймъри.

*Орлин Широв*

# Search and Rescue 2








Далеч, някъде в добре картографираните територии на Скандинавия съществува малка и невзрачна софтуерна фирма на име "Interactivion" (която няма нищо общо с гиганта "Activison":)). По всяка вероятност нейните служители принадлежат към онзи толкова изумителен тип хора, които приемат кафето без кофеин и безалкохолната бира за върхови постижения на човешката цивилизация и се изприщват при всяко споменаване на думата "насилие". Тази фирма има един твърде сериозен проблем – повечето жители на нашата планетата, които някога са се докосвали до компютър, са в абсолютно неведение относно нейното съществуване. Хубавото на подобни фирми е, че понякога ни удостояват с моментни проблясъци на гениалност. Крайният продукт на такива "вдъхновения" почти никога не е хитова игра, но със сигурност гарантира поне един-два часа приятно прекарване...

Е, играта Search and Rescue 2 е нещо точно такова. Тя представлява симулатор, посветен на Dolphin HH65 (новия хеликоптер на американската брегова охрана). Този "велик" летящ воин, който е и верен слуга на още "по-велика" държава, трябва да спасява бягащи от Фидел Кастро кубински емигранти, да извършва митнически проверки и да вади удавници. В случай, че сте свикнали да обсипвате многочислен противник с куршуми, ракети и тонове напалм под звуците на Рихард Вагнер, още от сега ви предупреждавам, че този симулатор не е за вас.

Основната тръпка на S&R 2 е крайно реалистичното управление на вашия вертолет. В един от найгадните моменти например машината трябва да зависне във въздуха над яхта с двадесет метрови мачти, докато вълнението я подмята като орехова черупка. Целта ви е да спуснете спасителната кошница и да изтеглите бедстващите пасажери преди да ви удари нещо или пък вятърът да ви издуха в Африка... Колкото и лесно да звучи, гарантирам ви, че ще изгубите поне 10 минути преди да измъкнете екипажа на закъсалата лодка...

Като цяло графиката на симулатора е малко над средното ниво. Авторите на играта са се сетили да обогатят пейзажа с големи статични обекти, които са изключително полезни, когато трябва да прецените на каква височина и къде точно да "закотвите" вашия хеликоптер. Звуковите ефекти на играта според мен са класика в жанра. За сметка на това във версията, която играх, нямаше музика. И може би за добро :).

Можете да играете мисиите по два различни начина. Ако искате да правите кариера, може да си включите нещо като "кампания". С течение на времето трупате опит и задачите, с които трябва да се справяте, стават по-трудни и потрудни. За улеснение може да направите пилота си безсмъртен, но тогава ще се лишите от основното качество на играта – реализма. В случай, че не ви се занимава с продължителна игра, можете да си пуснете направо и някоя от многото самостоятелни мисии. Преди да излетите обаче ще трябва да си изберете климатичните условия, точния час и мястото, откъдето ще стартирате. Можете да започнете вашето приключение от летището за хеликоптери, някъде по средата на пътя или да се изстреляте направо над целта. Благодарение на функцията "time jump" можете да си спестите досадните половинчасови полети към дадена точка. Просто натискате съответното копче и се оказвате на четири километра от мястото, към което сте тръгнали.

И както се казва "бла, бла, блааа...". Играта като цяло не е лоша и може да достави поне малко удоволствие на всеки, обичащ симулаторите. Тя е от онези малки неща, които могат да ви влязат под кожата, без да ги усетите. И нека пак да подчертая – в играта няма абсолютно никаква стрелба. Ако сте твърде закоравял фен на бойните хеликоптери, вероятността да се разочаровате е повече от средна.

*Сергей Ганчев*

ХЕЛИКОПТЕРЕН СИМУЛАТОР

| | |
|---|---|
| графика | ★★★★½ |
| звук | ★★★★ |
| геймплей | ★★★★½ |
| **общо** | ★★★★ |

PC CD ROM

**издател**
InterActive Vision
http://www.iavision.com/sar2/

**системни изисквания**
Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, Windows 95/98/ME, 315 MB HDD

# Cheats&Tricks

### Star Trek: New Worlds (Interplay)

За да имате достъп до всички нива, трябва да отидете в директорията на играта и да намерите файла game.ini, в който да промените следните редове:

*FedLevel=1*
*KliLevel=2*
*RomLevel=3*
*TauLevel=4*
*MetLevel=5*
*HubLevel=6*
На
*FedLevel=100*
*KliLevel=200*
*RomLevel=300*
*TauLevel=400*
*MetLevel=500*
*HubLevel=600*

### The Time Machine (Cryo Interactive)

В таблицата с рекордите на играта използвайте името *DIZZY*, за да влезете в cheat-mode. Можете да използвате "A" и "D", за да избирате различни екрани в дадена зона, а зоните се избират с 1-4.

### Nascar Heat (Hasbro Interactive)

В директория *nascar/tracks/ taladega/* съществува файл *TALADEGA.TXT*, в който има приблизително 3 реда. Намерете този, който започва с "*SPDWY*" и променете първата единица на нула.

Сега вече можете да вдигате около 255 при добро време.

### Carmaggeddon TDR 2000 (SCI)

Натиснете "~" и след това пишете:

*HereComesTrouble* – отключва кодовете
*OpenLevelsGuy* – Всички нива
*Cash* – увеличава парите ви с $ 10 000
*Inivicible* – God Mode
*Ai on/off* – включване и изключване на компютърния интелект
*Setcar[Carname]* – сменя вашата кола на [Carname]
*Makeai[Carname]* – създава опонент [Carname]
*WasteAll* – унищожава всички коли
*Lastlap* – започвате финалната обиколка
*Lastcheckpoint* – остава ви да минете само последния checkpoint
*Adventure* – малка текстова игра
*Damage_multiplier#* – увеличава damge-а на #
*Addpowerup#* – дава ви powerup #, където # е името на powerup-а

За да намерите имената на powerup-ите, за да използвате горния cheat, ще трябва да отидете в директория assets на играта и там да отворите файл, наречен *Powerupstrings_internal.txt*.

### Age of Empires 2: The Conquerors

Натиснете [ENTER], за да излезе чат менюто, и напишете:

*ROCK ON* - 1000 Камъни
*LUMBERJACK* - 1000 Дърва
*ROBIN HOOD* - 1000 Злато
*CHEESE STEAK JIMMY'S* - 1000 храна
*MARCO* - Открива цялата карта
*AEGIS* - Бързо строене на сгради
*RESIGN* - Губите играта
*HOW DO YOU TURN THIS ON* - Дава ви Cobra car
*TORPEDO#* - Убийте противник #
*BLACK DEATH* - Унищожава всички противници
*I R WINNER* - Печелите играта

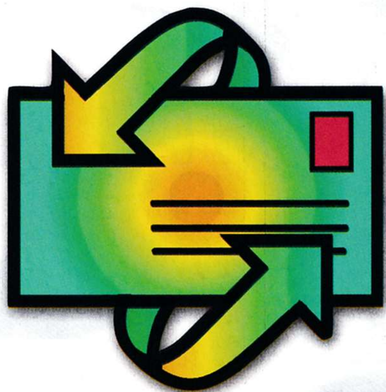
### Heavy Metal F.A.K.K. 2

В менюто за настройки изберете *Select Video/Audio Menu/Advanced Options* и активирайте *Enable Console*.

Стартирайте играта и натиснете [˜], за да отворите конзолата. Вече може да пишете:)

*god* - безсмъртие
*notarget* – невидимост
*noclip* – минаваме през стени
*give all* – дава всички екстри
*health 100* – здраве
*eventlist* – показва възможните команди
*map #* – отиваме на картата #, където # е:
*fakkhouse* – Julie's House
*training* – Julie's training area
*homes1* – Eden Homes
*landersroost* – Landers Roost
*creeperpens* – Creeper Pens
*homes2good* – Eden Marketplace
*towncenter_good* – Town Center
*under* – Eden Underground
*over* – Eden Underground 2
*shield* – Eden Shield Generator
*home2evil* – Eden Market under siege!
*otto* – Otto's Shop
*towncenter_evil* – Towncenter Attacked!
*cliff1* – Outskirts of Eden
*cliff2* – Eden Cliffside
*swamp1* – Mooagly Swamps
*swamp2* – Deep Mooagly Swamps
*swamp3* – Swamps confrontation
gruff – Billy Goats Gruff
cemetery – We Cemetery
fog – The Wind of Spirit
water – The water of Purity
blood – The Sanctity of Blood
oracleway – The Bridge of reason
oracle - Tomb of the WE





# писма

pisma@pcmania.bg

## ДАМИ КАНЯТ

*Здравейте, PC Mania-ци!!!*

*Пише ви една голяма ваша фенка, която също така е и най-голямата фенка на TombRaider в България. Да, наистина е смело да се каже, че си най-големият фен на някого или нещо, но аз мисля, че мога да го заявя спокойно. Фен съм на играта от 1998 година и оттогава до сега това чувство се засилва непрекъснато!*

*Мисля, че TRLR е най-добрата досега, но изглежда, че TRC ще е дори още по-добра!*

*Избрах да пиша точно на вас, а не на някое от другите списания за игри, които познавам, защото вие сте единствените, които подкрепят TR във всички свои ревюта. Благодаря ви! Искрено се надявам, че ще подкрепите и следващия Tomb Raider. Единствено нещо, което според мен пропускате, е, че това е любима игра не само на "силния" пол (доколкото може да се нарече така след като сме видели Лара в действие :-)). Аз самата (както вече разбрахте) съм ѝ ГОЛЯМ фен!*

*Обичам да рисувам, искам да бъда PC аниматор... Имам около 30 рисунки на Лара (една от тях ще ви пратя след малко) и събирам ВСИЧКО, което успея да намеря за играта в България. Освен това се снимам като госпожица Крофт (ще ви пратя и снимка) и имам свой сайт, който е посветен на играта. Той е направен в две версии – българска и английска – и аресът му е http://exp1.optics.bas.bg/JungleOutThere*

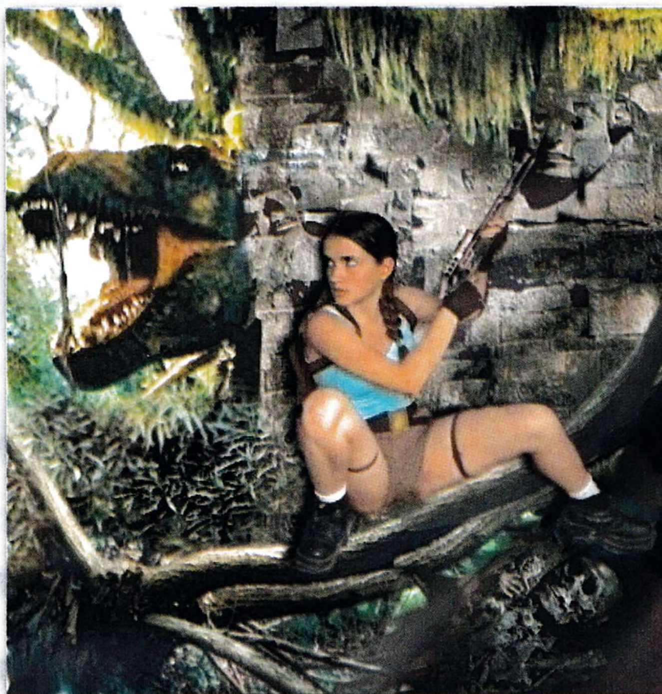
*Написала съм и история, озаглавена Darkness, в която тъмната половина на Лара Крофт оживява... Със снимките си като Лара и Darkness съм участвала в международните състезания, организирани от Чък Брайт – webmaster на The Adventure Place (http:network.ctimes. net/cb/lara) и спонсорирани от Core Design и EIDOS Interactive. Те се проведоха вече 3 пъти досега (четвъртото ще е на 18-ти ноември 2000 г.).*

*Като участник представях България... Спечелих второ място в първото състезание – The Young Lara Croft Fall 1999, първо място във второто – The Young Lara Croft Winter 1999/2000 и отново първо в специалната категория – Composite Images на третото – Summer 2000, което се проведе през август...*

*P.S. Написах такова дълго писмо и забравих да ви кажа името си:)*

*Казвам се Лилия Стоилова и съм на 15 години, от София съм и наистина съм ЛУДА фенка на TR. Почти през цялото си свободно време се занимавам с играта :)*

*E-mail: lily@optics.bas.bg*



Е, публикувахме писмото ви, макар и с леки съкращения, снимката ви, написахме вашия e-mail адрес. Сега ще видите какво ще стане. Добре, че не си дадохте ICQ-то, защото всеки път, когато влезете в мрежата, щяхте да получавате в реално време по няколко предложения за торта в джунглата. Вашите успехи са безспорни и нямат нужда от кой знае какъв коментар.

А, на читателите си препоръчваме да са по-внимателни на първо време. Лили ще вземе паспорт чак след няколко месеца. През това време не забравяйте, че България е уж е правова държава и прочетете Наказателния кодекс в частта му за това какво не може да се прави с непълнолетни... :-))

## HALF-КРИТИКА

*Здравейте PC Mania,*

*Започнах да купувам вашето списание някъде от средата на 1999 г. Пиша ви това писмо, за да ви критикувам по няколко причини. В един брой бяхте писали, че нямате писма с критики. Ето ви едно:*

*1. Ако получавате толкова много писма, защо публикувате разни от сорта "Къде са кодовете за еди-коя си игра...", "Защо не направите рубрика с чийтове", "Защо не ми кажете къде да си намеря в Интернет скинчета на гола ЛараКрофт". Правете си изводи сами – дали сте геймърско или л...ско списание :-(*

*2. Следя с интерес Multyplayer-класациите ви от доста време, но според мен те важат само за София или Бургас :-). Half-life: Counter Strike излезе преди горе-долу година, имам предвид Beta-*

*версията, друга в залите няма :-(. В Пловдив, откъдето съм, тази игра е хит в АБСОЛЮТНО ВСИЧКИ ЗАЛИ, свързани в City-Lan (а те никак не са малко). Чаках много време с надеждата играта да се появи във вашата Multyplayer-класация, поне на 4-5 място. Когато си купих брой 9 от 2000 г, класацията бе следната:*

1. Unreal Tournament
2. Brood War
3. Quake III
4. Diablo 2
5. Age of Empires 2: The Conqueror

*Съжалявам, но тази класация е плачевна :-(((. Ако Age of Empires 2 е на 5-то място в Multyplayer класацията, тогава Doom 2 трябва да е на 3-то. Ако в следващия ви брой HL: Counter Strike не е поне на 1-во или на 2-ро място, бих казал че списанието ви не струва и пени :-(. Извинете, ако съм ви обидил с нещо, но това е голата истина. (Абе хора, елате в Пловдив, влезте в някоя зала... вижте!!!)*

*Според мен класацията трябва да е:*

1. HL: Counter Strike
2. Brood War
3. Diablo 2
4. Quake III
5. Unreal Tournament

*P.S. Не съм от конкуренцията :-) Моля за отговор.*

*Чао!!!*
*The UFO, Пловдив*
*<the_ufo2000@hotmail.com>*

Точно в момента Counter Strike категорично е хитът в геймклубовете. "Защо тогава още НЕ Е на първо или второ място", ще питат и други фенове на играта. Сигурно ще бъде, но в следващата класация. Много просто – Multuplayer класацията не може да изпреварва промените в трайните нагласи на играчите.

Това, което ние и вие виждаме, още не е класация. Класациите се правят от определени автори, коментарът отразява неговото мнение. В създаването им участват и писмата, и mail-овете, клубовете – и в София, и в Бургас и City-Lan в Пловдив, че и доста други. Разликата е, уверяваме ви, минимална. Пред компютъра всички са равни. Няма значение дали сте от голям град или от село Горно нанадолнище. А иначе, както виждате, в броя има и чийтове, и Кака Лара, и други неща... Надяваме се да ви е интересно.

P.S. Само не разбрахме какво точно влагате в съкращението "л..ско". В момента се сещам запоне два варианта...

## КЪСНО КИНО

*From: "Linda Jones"*
*<Linda_Jones82@hotmail.com>*

*Здравейте PC Mania :) Няма да казвам колко сте СУПЕР, всички го знаят :)*

*Имам 2 въпроса:*

*1) При повечето от игрите, които купувам, системните изисквания коренно се различават от тези, които Вие пишете в PC Mania. Защо е така?*

*2) Защо никога не записвате на диска и не публикувате статии за порно игри? Сигурна съм, че повечето от читателите вече са възрастни!*

*Ваша вечна фенка*
*Линда*

*P.S. Батериите Toshiba са СУПЕР! Цяла седмица си слушам уолкмена с тях :)*

Нямате представа колко се зарадвахме на вашето писмо и колко ни окуражава то. Това, което вие казвате сега с две изречения, ние си го мислим тайно вече две години:-)

А сега за системните изисквания – те се определят от производителите. Напълно сте права, техният оптимизъм относно възможностите на хардуера не знае граници. Всъщност, ако играта въобще тръгва на определена машина, това не означава, че тя ще върви добре. Затова не ни се сърдете. Просто ъпгрейдвайте, колкото и болезнено за финансите да е това. И си слушайте уолкмена...:-)

Изобщо ни вярваме, че сте чак толкова "възрастна". Ако беше така писмото ви щеше да е озаглавено с "О, спомняте ли си госпожо", примерно:-)) И нямаше да звучи точно така.

PC Mania

*Всички, чиито писма бъдат публикувани, получават безплатен комплект батерии "TOSHIBA ALKALINE" по пощата. Ако не сте ни изпратили адреса си, направете го по e-mail или ни се обадете в редакцията. Лесно е :-)*

# PC MANIA TOP 10

## Top 5 MULTIPLAYER

1. StarCraft: BroodWar
2. Quake 3
3. Diablo II
4. Unreal Tournament
5. Half Life: Counter-Strike

## TOP 10 SINGLE PLAY

1. Age of Empires II: The Conquerors
2. Diablo II
3. The Sims Livin` Large
4. Heroes of Might and Magic 3: Shadow of Death
5. Heavy Metal F.A.K.K 2
6. NFS5: Porcshe Unleashed
7. Tiberium Sun: Firestorm
8. StarLancer
9. Longest Journey
10. Incredible Machine: Contraptions

Този месец в класацията има доста промени, които са предизвикани от новоизлезли игри, а защо не и от остаряването на други. Например на голяма част от геймърското съсловие Diablo II им писна и след като са минали играта на Hell и нямат възможност да я играят в battle.net просто я зарязват. Безспорен лидер на класацията за мрежови игри е StarCraft: BroodWar следван от Quake III. В момента се появяват все повече и повече добри играчи на Quake III и може би дойде време за турнир в някоя от големите зали в страната. И след като сме на темата за залите, все повече се пускат слухове за големи проекти за нови зали с над 100 компютъра, но ми се струва, че още никой не действа по въпроса.

Half Life: Counter-Strike е едно много добро заглавие. Масовият интерес към него у нас не е случаен и все повече ще продължава да расте. От следващия месец се очакват още промени в класацията, защото новият expansion на AOE II набира сили и както забелязвате сами, той е лидер в Single Player-ската класация. The Sims Livin` Large пък е едно от най-обещаващите заглавия за самостоятелна игра, а се работи и върху MultiPlayer добавка към играта. Heavy Metal F.A.K.K 2 също намери своите почитатели у нас, които определено не са малцинство. На запад нейно представяне се появи дори и в елитното списание за мъже Playboy (след статията в миналия брой на PC Mania, разбира се).

Този месец се очаква да нарасне и интересът към двете игри с тема Олимпийските игри в Сидни. Но пък се задава и Colin McRae 2, което ще внесе още по голяма динамика на пазара. Да не говорим за Carmageddon. На нас ни остава само да трънем в очакване, а не забравяйте, че и пусковият срок на Duke Forever и Half Life 2 наближава.

*Бойко Маринков*

## Зали, които продават PC Mania:




| | |
|---|---|
| Бургас: | ж.к "Славейков" (до бл. 59 и 60) |
| Бургас: | ул. "Вардар" №1 (под Ритуалната зала) |
| Пловдив: | ул. "Александър Батенберг" №3 |
| Пловдив: | ул. "Костаки Пеев" №5 |
| Пловдив: | ул. "6-ти септември" №188 |
| Пловдив: | ж.к. "Тракия", бл. 142 |
| С. Загора: | ул. "Света Троица" №79 |
| С. Загора: | бул."Цар Симеон Велики" №108, ет. 2 |
| Монтана: | ул. "Иван Аврамов" №9 |
| София: | ж.к. "Гео Милев", ул. "Калина Малина" №12 |
| София: | ж.к. "Надежда" 3, бл. 319, вх. Ж |
| София: | ж.к. "Лозенец", ул. "Крум Попов" №64, срещу 4 РПУ |
| София: | ж.к. "Младост" 1А, бл. 509 (зад вход А) |
| София: | бул. "Д. Цанков" № 26 (срещу парк-хотел "Москва") |
| София: | бул. "Скобелев" №40 (ул. "Люлин планина") |
| София: | ул. "Опълченска" №41А |
| София: | ж.к "Емил Марков", бул. "Петко Тодоров" №66 |
| София: | бул "Цар Борис" №23, търговск комплекс "Никроад" |

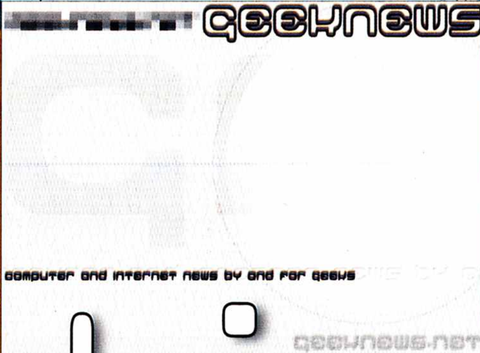
Ако сте гейм клуб? Какво по-логично от това да печелите като продавате пълната гама от броевете на PC Mania. За целта вие купувате 30 избрани от вас бройки (с диск или без) от вече излезли броеве на списанието и получавате безплатен стелаж.

Освен това: ползвате пълната разпространителска отстъпка – 30%, вписваме ви като наш разпространител в списанието.

Още геймъри ще научат за вашия клуб.

Побързайте – телефоните за контакт са: **(02) 987-47-19, 986-38-19**






# skinners

## ...i drugi grafi4ni ludosti

В началото имах намерение да направя материал, разказващ за хора, които се занимават се с дизайн и графика, но впоследствие размислих, тъй като се оказа, че никак не са малко тия лудите, а и всеки един от тях има доста интересна визия за живота и нещата от него. Така че по-скоро щеше да се получи някаква разводнена статия с горе-долу никакъв смисъл. Съжалявам, че на една страница не могат да се съберат толкова картинки, колкото ми се иска, но от друга страна, ако имате желание да се полетите за момент с въображението на тези хора, ще си направите труда да се помотаете из сайтовете им. Онова, което ще направя, е да ви насоча към няколко интересни адреси с творби на хората, носещи общото название skinners...

Skinners идва от skin. Наричам се така, защото в един или друг момент от развитието си са правили (или все още правят) skin-ове за софтуер като WinAmp, който позволява смяна на интерфейса. Идеята тук е не да се наблъскат тонове Photoshop-ски филтри един върху друг, а по-скоро картинката да се изпипа пиксел по пиксел, което, погледнато отдалече, изглежда сякаш авторът е мислил над всеки сантиметър поне по седмица.

Това е само една малка част от начина, по който прилагат art уменията си. Оказва се доста популярно правенето на desktop wallpaper-и с размери отвъд 1024x768. Обикновено забъркват някаква стряскаща окото каша, която наистина трябва да гледате поне седмица, за да осъзнаете в пълната ѝ красота. Други си падат по преработката на снимки и създаването на колажи, ама не като тези, които сте правили с нож и вилица, пардон, ножица в 3-ти клас.

Доста от тези хора са се изявявали заедно с demoscene групите (в един по-стар брой пишеше за тази тема), а може-би сте виждали някои техни творби под формата на CD обложки на видни изпълнители. В общия случай обаче го правят за удоволствие и – повярвайте ми – са доволни от себе си.

Освен всичко останало, сайтовете на типовете са с няколко години напред от гледна точка на дизайн спрямо останалото WEB съдържание в момента. Най-точно казано, от браузъра се изстисква всичко, като в някои сайтове те сякаш отхвърлят до едно съществуващите правила за web design, предефинирайки ги наново по свое усмотрение.

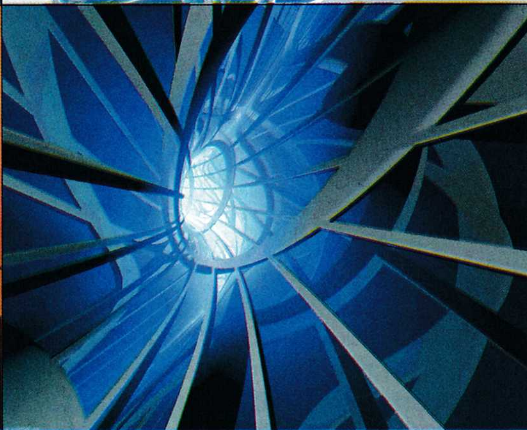
Обикновено всеки един от тях предоставя и доста връзки към подобни сайтове, допадащи на автора... нещо като голяма гилдия. В IRC можете да ги откриете на EfNet-ските канали #pixelcore и #skinnerz

Посочените по-долу адреси са малка част от всички сайтове, попадащи в категорията алтернативно компютърно изкуство.

*Георги Пенков*







**Customization redefined**

http://Deskmod.com

Това в общи линии се води абсолютният портал по темата, където са събрани всевъзможни art творения под формата на skin-ове, desktop background-и, икони и теми за разни OS-и. Има и доста ръководства за това как да рисуваме с Photoshop, да правим skin-ове или най-общо казано да творим. Ако искате да си нашарите PC-то, този сайт е добро начало.

http://Devianart.com

Другият основен портален сайт. Той е като deskmod.com, само че някак по-удобен или не чак толкова стряскащо претрупан. Освен това дава възможност сами да кажете какво точно да се вижда от целия портал.

**DeadDreamer**

http://Misery.subnet.at

Определено любимият ми сайт не заради самия дизайн, а заради невероятната авторска колекция, която не подлежи на кратко описание. Препоръчвам го горещо на всеки, който е решил да се занимава с gfx, най-малкото за да се мотивира и разбере точно колко добър трябва да стане.

На сайта има чудесни примерни както за 3D генерирани изображения, така и за обработени фотоси, колажи и чиста Photoshop-ска работа.

http://Tech13graphics.com

Добър пример за това какви са предимствата web-страницата ви да не заема целия екран, както и какво въображение трябва да имаш за да те окачествят като тотален психопат.

http://Endeffect.com

Футуристичен стайлинг, бледосиньо и кибер настроения... Връзката към директорията с wallpaper-ите е най-отдолу. Файловете с ~ (тилда) отпред са компактните версии, така че да можете да си изберете какво точно ще сваляме. Доста богат архив, на който можете да разчитате за ежедневно различен wallpaper поне за няколко месеца напред.

http://Seire.org

Сайтът представя информация за hi-res артисти, както и връзка към сайтовете им.

http://Endorphine.net

Дори само заради външния си вид този сайт заслужава да се види.

http://Pseudoart.org

В момента е затворен, но от него можете да се докопате до други подобни...(отворени:-)





# СЕГА ЩЕ ВИ РАЗКАЖА... НАЙ-СМЕШНИЯ ВИЦ


*По какво ще познаете, че блондинка е работила на компютъра?*

Има един стар лаф, че вицове се разказват, когато жените са грозни или компанията е тъпа. Разбира се, всички изпадаме понякога в положението на разказвачи на вицове и съм склонен да твърдя, че тази солена шегичка е вярна изключително рядко. Разказването на вицове е вид общуване, форма на социален контакт, духовен отдушник, а защо не и начин за запознанство. За някои вицовете са спорт, за други - възможност да блеснат в компанията. Вицове се разказват за всичко - едно време се разказваха вицове за полицаи, после за борци, а напоследък вицовете придобиват лека кибер-нотка. Даже като се замисля, едни от най-яките вицове за компютърно-пространствените отношения са вицовете за блондинки. Кой не е чувал следния виц:

*По какво ще познаете, че блондинка е работила на компютъра?*

*Отговор:*

*– По червилото върху джойстика.*

*– По коректора по монитора.*

*– По сиренцето пред мишката.*

Не ви ли е смешно? Има цяла поредица вицове, за които съм чувал твърдението, че са строго специфично компютърджийски и са адски смешни, но другите хора просто не ги разбирали, защото им липсвало онова особено усещане за нещата, типично за простосмъртния компютърджия. Ето спретната китка от такива:

*Каква е разликата между програмиста-интроверт и програмиста-екстроверт?*

*Отговор: Програмистът-интроверт гледа върховете на своите обувки, а програмистът-екстроверт гледа върховете на вашите обувки.*

*Имало едно време една ламя. Тя била много страшна и плашела хората или ги изяждала, като ги видела, или просто ги духвала с огнения си дъх. Един ден трима храбри юнаци решили, че ще я победят и ще я убият. Първо отишъл юнакът-американец с две атомни ракети. Ламята обаче го обдъхнала с огнения си дъх и така той умрял. След това отишъл юнакът-руснак с два танка, но ламята го обдъхнала с огнения си дъх и така той умрял. След това отишъл юнакът-българин с два пистолета и ламята обаче го обдъхнала с огнения си дъх и така той умрял.* (този виц ми е разправян от хора, студенти във ФМИ, заливащи се от смях и падащи под масата, няма лъжа!!!)

Разбира се, когато се прави обзор на най-доброто, никога не трябва да се забравят класическите за жанра на компютърните вицове умоомрачения:

*Един програмист на друг програмист:*

*– Можеш ли да ми дадеш 1000 лева назаем?*

*– Няма проблем, ама айде да са 1024 за по кръгло...*

Или пък:

*– Вчера си инсталирах Windows 2000 и си прах после мауспада.*

*– Защо това?*

*– Ами мишката ми се издрайфа...*

Вицовете за геймъри май са най-неразбираемите за околните. За средностатистическия и средно компютърно неграмотен човек е непонятен хумора във вица:

*Трима компютърджии отиват на кино, за да гледат "Пришълецът". В сюблимен момент на филма на пришълеца му остава малко да сгепца Сигърни Уивър, ситуацията е ултра мега напрегната и всички очакват какво ще се случи. В този момент в залта прокънтява:*

*– Сейвни се ма, сейвни се!!!...*

Но, както е казал поетът, нормалните не оцеляват, а Сигърни има още няколко следващи епизода, за да покаже и докаже това, което цели, а за всички нас остава надеждата, че народният фолклор ще твори ли, твори, за да можем да се посмеем отново и отново.

*Александър Бойчев*

# СЛЕДВАЩИТЕ ATHLON-И

AMD са запретнали ръкави, разрастват се и индустрията знае това. След нечувания успех на настолните процесори Athlon и Duron AMD иска да разшири фамилията процесори, базирани на Athlon ядрото (K7).

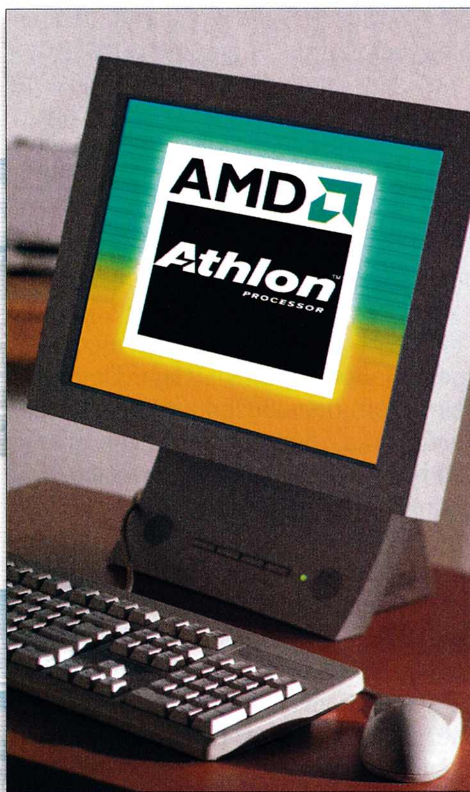
### Второ поколение Athlon

Всичките три процесора споделят общо ядро, отличаващо се с няколко нови възможности и детайли от първото поколение Athlon-и. Най-забележителната разлика е добавянето на по-големи количества L2 кеш върху чиповете. Освен това новите ядра са предвидени за по-големи скорости като площта на силициевата подложка е намалена и са добавени 2 допълнителни pipeline нива към първоначалните 10 на Athlon. Включени са и допълнителни 3DNow! инструкции, които ускоряват FP (плаваща запетая), ALU (целочислени) и DSP (цифров звук и видео) изчисленията.

По-важна за мобилния пазар е намалената консумация на енергия и по-доброто охлаждане на втората модификация Athlon-и.

### Mustang

Водещ измежду второто поколение Athlon процесори е Mustang. Концепцията му е подобна на Xeon линията на Intel. Mustang е насочен към пазара на високопроизводителни сървъри. С поддръжка на 1-до-4 MB L2 кеш на пълната процесорна скорост, интегриран в подложката (on-die), Mustang изглежда конкурентноспособен в сегмента, доминиран от 512K-до-2MB Xeon-процесори, работещи на тактова честота от 500 до 700 MHz. Не само кешът на Mustang е два пъти по-голям, а и неговата тактова честота: очаква се да стартира на 1.4 GHz и бързо да нарастне след преминаването към медния 0.13 микронен производствен процес на AMD. Mustang ще е първият процесор, който ще използва 133MHz DDR (Double Data Rate) шина (с ефективна скорост 266 MHz).




### Palomino

Един месец след Mustang Palomino ще доведе второто поколение Athlon ядро и до обикновените desktop компютри. Предвиден за директен двубой с Pentium 4 – Palomino ще включва същите подобрения като Mustang освен големия L2 кеш и поддръжката на 770 многопроцесорния чипсет.

Palomino прави впечатление със своите 512K кеш срещу 256K в Pentium4. Както Mustang, така и Palomino ще се възползват от увеличената тактова честота на новото ядро в сравнение с предишните Athlon-и при еднаква производствена технология, което ще позволи 1.5 GHz при стандартния за AMD меден 0.18-микронен процес.

По-високи скорости ще са възможни след намаляването до 0.13 микрона през 2001 г. Някои варианти ще използват 133 MHz DDR шина. Процесорът ще бъде със значително намалена консумация, което ще направи мобилната Athlon платформа възможна за първи път.

### Morgan

Два месеца след Mustang ще излезне Morgan, поемайки щафетата от Duron. Обаче производителността на този процесор е далеч от това, което обикновено свързваме с думата "евтин", тъй като ще използва същото ядро като Mustang и Palomino. Работейки на по-ниска честота, някъде около 900 MHz и с по-бавна шина на 100 MHz DDR, той няма да е пречка за продажбите на Mustang и Palomino, както и на още по-евтиния Duron. Кешът му ще бъде 64K или 128K.

Този път успехът на самия процесор няма да бъде помрачен от недостиг на чипсетове, както е случаят с Duron, а още преди излизането му ще са налични различни модели схемни набори, включително и за мобилни компютри. VIA KM-133 и SiS 730S ще предлагат и интегриран видеоускорител (Savage4 или SiS300) за най-ниския клас компютри, докато VIA KL133 е предвиден за мобилния пазар.

Intel са особено загрижени за бъдещето си на пазара на PC процесори и то не безпричинно. Тристепенната атака, започваща през последното тримесечие на тази година, ще покрие всеки сектор на досега доминирания от тях пазар.

Стоян Спахиев

# INTEL DEVELOPERS FORUM FALL/2000

Форумът на Intel за разработчици се провежда всяка година – веднъж през пролетта и веднъж през есента. По време на това своеобразно изложение производителите на софтуер и хардуер представят новите си продукти и тенденциите за бъдещо развитие.

Тази година Intel не поставяше акцента върху процесорите си, а демонстрираше много други продукти, главно в областта на мрежовите технологии.

Представените прототипи на устройства с Bluetooth показваха възможностите за безжична връзка и комуникация между PDA, настолни и преносими PC-та, както и за контрол и управление на домакински уреди (в случая – хладилник). Предвижда се Bluetooth да бъде заместител на интерфейсните кабели и връзка между PC-то и периферните устройства, като мишка, калвиатура, и т.н. (бе представен преходник от USB към Bluetooth).

HomeRF също е технология за безжична връзка, но е заместител на локалната мрежа. Bluetooth и HomeRF дори работят в един и същ честотен диапазон като в момента правителствените органи в някои държави издават разпоредби за "подялбата" на честотата.

В областта на екраните бяха представени HDTV (High Definition TeleVision) телевизори с висока разделителна способност и монитори, които се поставят на главата подобно на слушалки за уолкмен, предвидени за "Wearable PC" (обличаем компютър) и с разделителна способност от 640x480 точки.

Друга интересна технология, която все още е в стадий на ранна разработка, е motion capture. Intel представиха софтуер, който чрез Web-камера, включена към PC, получава "жестови" команди. Първо камерата трябва да направи "снимка" на потребителя и задния фон, след това, софтуерът сравнява тази базова картина с кадрите, които получава от камерата, и като анализира разликите и разпознае определени движения, изпълнява съответните команди. Този процес, разбира се, изисква много процесорна мощ и можем да предположим, че ще е едно от свойствата, на които ще се базира маркетинговата стратегия на Intel за продажба на все по-бързите им централни процесори.

В напреднал стадий е USB 2.0 – конкурентът на FireWire. USB 2.0 поддържа скорости от до 400Mbps, за разлика от USB 1.1 – до 12Mbps. Освен това е осигурена и съвместимостта със сегашните USB устройства, така че няма да се наложи да прежалите инвестираните в USB периферия пари. Очаква се USB 2.0 да се появи на дънните платки през втората половина на 2001-ва година.

В момента твърдите дискове и контролери бързо се прехвърлят на UltraATA/100. Следващият IDE интерфейс ще бъде SerialATA (сегашните UltraATA са паралелни) – със скоросm 1.5Gbps (180MB/s), която скоро след това ще бъде увеличена на 3Gbps. При SerialATA няма да има Master/Slave конфигурация, а всяко устройство ще бъде включвано на отделен канал (ще работи като Single-Master). Познатият ни лентов кабел ще бъде заменен от тънък кабел, което ще намали значително плетеницата в кутията. SerialATA също така поддържа Hot-Plug, тоест включване и изключване по време на работа (най-накрая чекмедже, което да замени флопито – достоен конкурент на CD-RW при сегашните цени на твърдите дискове).

Може да ви учуди, но на този IDF производителите на дънни платки и RAM памет представиха много продукти на базата на DDR SDRAM и нито един с обявения от Rambus стандарт PC1066. Дънни платки с AMD760 чипсет се очакват на пазара в края на септември или началото на октомври. Малко след тях ще излязат и тези с ALi Magic, а до края на годината и такива с VIA чипсет. Дори модули DDR памет вече се продават от Curical, подразделение на Micron (може да се поръчат online от www.crucial.com/ddr/order.asp). Цените на PC2100 (133MHz DDR) са с около 15$ по-високи от PC133.

### Процесорите

Бяха представени за първи път Itanium базирани сървъри, работещи с бета версия на 64-битовия Windows 2000. Въпреки че много

различни производители предста-вяха "свои" системи, повечето бяха просто "доопаковани" демонстрационни машини на Intel. За съжаление, дори толкова близо до пусковата дата все още не е достигната желаната от гиганта тактова честота – 800MHz и машините работеха на честоти между 500 и 733 MHz. Към края на годината се очаква IA-64 архитектурата след седемгодишна разработка да стане достоен противник на 64-битовите RISC процесори. AMD също смятат да навлизат на 64-битовия пазар, но техният подход е да не загърбват производителността на настоящите 32-битови приложения (Itanium е значително по-бавен от Pentium 4 при 32-битов код) и да не налагат прекомпилиране на целия софтуер. X86-64 архитектурата на AMD се очаква да направи своя дебют със SledgeHammer процесора в края на 2001-ва.

На IA-32 фронта бяха представени Pentium 4 процесори и дънни платки с чипсетове i850 (Rambus) и i860 (PC133 SDRAM). VIA за пореден път обявиха, че със или без съгласието на Intel ще произвеждат Pentium 4 чипсетове и че вече "имат опит" в съдебни дела с процесорния гигант. В случая обаче е малко вероятно Intel да подадат жалба, поне докато самите те нямат възможност (заради споразумението с Rambus) да произвеждат търсените от пазара DDR Pentium 4 чипсетове, които VIA ще предложи. Pentium 4 системите работеха на 1.4 GHz, а имаше и една на 2GHz, но без операционна система – все още стабилността при такива скорости не е задоволителна и затова Intel бяха пуснали само CPUID-програмка. Точно преди една година на същото изложение беше представена подобна CPUID-само Pentium III система на 1GHz.

Въпреки че се случи след форума, не можем да не отбележим "отзоваването" на Pentium III/1.13GHz. Близо месец преди AMD да обявят своя 1.1GHz Athlon Intel обяви като "превантивна мярка" Pentium III на тактова честота, по-голяма с 33MHz. Уважаван харуерен сайт в Интернет малко след това разкри, че има сериозни проблеми със стабилността на този чип. От корпорацията отначало отричаха, но след като заедно с два други сайта доказаха категорично неработоспособността му, тествайки на 1.13GHz Pentium III (в присъствието на инженер от фирмата), три отделни екземпляра на чипа, които не можаха да изпълнят компилацията на Linux ядрото (като се използват в специално за тях пригодени Intel дънни платки и много мощно охлаждане), Intel бяха принудени да отложат масовото пускане на процесора с още няколко месеца и да върнат обратно всички бройки (които и без това не са били много), достигнали до OEM производителите.

По време на форума беше обявен един малко или много неочакван чип – 0.13 микронна версия на Coppermine (Pentium III) с кодово название Tullatin, която първо ще се появи в преносим вариант на 1GHz през първата половина на 2001, а по-късно и като настолен Pentium III. Според слуховете системната шина ще бъде 200MHz, а максималната възможна работна честота – 1.4GHz (все пак PIII архитектурата е от дните на Pentium Pro – 1996). Intel прибягна до тази последна поправка на старото ядро, тъй като се очаква Pentium 4 да е по-бавен MHz-срещу-MHz спрямо Pentium III (да не споменаваме Athlon). Разбира се преимуществото на Pentium 4 ще бъде неговата тактова честота, която може да достигне много по-големи стойности от Pentium III при еквивалентен производствен процес. Конкурентът от страна на AMD ще бъде процесор с подобрено Athlon-ядро с кодово название Mustang.

Intel представи прогнози, според които сегментът на мобилни PC е с най-голям ръст от всички в PC-пазара и затова не искат да губят дял от Transmeta. За да отговорят на техните чипове с ниска консумация на енергия (и съответно по-дълъг живот на батериите на Notebook-а), те ще побързат с внедряването на 0.13 микронна технология, но започнаха да прокарват и идеята, че процесорът не е най-енергоемкият елемент и че за да се увеличи времето на работа на преносимите компютри, трябва да се намали консумацията и на много други детайли, а не само на мобилните Pentium III. Противно на това се оказва, че за handheld и palm-подобните устройства консумацията на процесора е от голямо значение и съответно най-добре се представя продуктът на Intel, наследник на успешната StrongARM фамилия XScale. Този процесор има технология, подобна на SpeedStep в по-големия му брат Pentium III, чрез която може да се регулира скоростта и работното напрежение, а оттам и консумираната енергия. При 1GHz процесорът поставя рекорд за MIPS (Millions Instructions per Second) и консумацията му е само 1.5W, докато, когато работи на няколко десетки MHz, консумацията му е под 0.1W и въпреки това достига завиден MIPS-резултат. Като цяло, XScale на Intel е процесорът за преносими не-x86 устройства с най-изгодното съотношение на консумирана енергия-за-единица-MIPS.

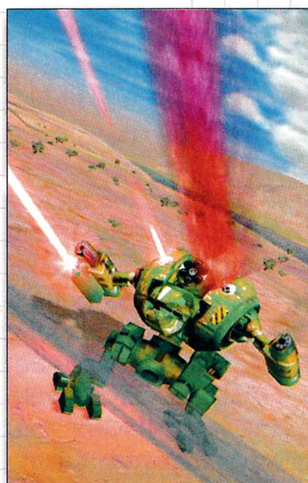
Като на всяко друго експо и IDF предлага някои заинтригуващи и весели артикули, най-забележима от които е може би компютърната кутия с форма на Linux-пингвин.

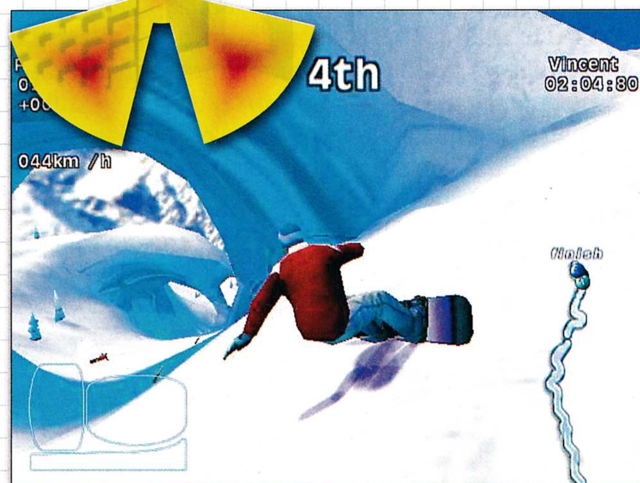
*Стоян Спахиев*

# DIRECTX 8 PREVIEW








Грубо казано всяка година Microsoft вдигат летвата във "войната" на графичните интерфейси (API – Application Program Interface) с нова версия на тяхното DirectX API. Естествено тази година също не е изключение и DirectX 8 е новото превъплащение. Тук ще засегнем новите възможности на API-то и това какво да очакваме да се появи в игрите, които ще са написани за осмата версия.

Този път две части на предишното API са обединени и е осъществен нов метод на инсталиране/деинсталиране посредство т.н. application manager, който следи за мястото заето от различните DirectX 8 игри, добавя и премахва техни компоненти при необходимост и се грижи винаги да имате достатъчно свободно място, колкото и игри да инсталирате (дали на практика положението е толкова розово ще си проличи едва когато достатъчно приложения го поддържат).

## DirectX Graphics

Това е комбинация от досега разделените DirectDraw и Direct3D. Много приложения използваха едновременно и двете, затова комбинирането им е добра идея. То драстично намалява сложността на инициализиране на API, както и необходимата RAM памет.

Включен е нов език за обработка на програмируеми vertex-детайли, което позволява morphing/tweening (анимация с променяща се форма на обектите), matrix palette skin-ове, програмируеми модели на осветлението, enviroment mapping, процедури за геометрията на обектите както и други дефинирани от разработчиците алгоритми. Тази добавка дава голяма гъвкавост при работа с vertex масиви. Езикът за програмируемо контролиране на пиксели позволява на програмистите да вписват хардуерни отенъци (shaders) за по-пикселов bump mapping, enviroment mapping и светлинни показатели, както и да пишат свои собствени shader-процедури. Многотекстурно рендиране и ефекти сега се поддържат директно на ниво API (full scene antialiasing, motion-blur, depth-of-field, и т.н.). Спрайт-точките, поддържани от API-то, предлагат високопроизводителна система за редндиране на "частички". 3D-обемни текстури позволяват използването на ефекти за смекчаване на разстоянието, по-пикселно осветление, обемни атмосферни ефекти и лесно текстуриране на сложни геометрични форми.

Ясно е, че споменатите функции позволяват на API-то да се възползва напълно от мощността и възможностите за текстуриране и трансформация на най-новия хардуер (Radeon, NV20, Rampage), което не е очудващо.

## DirectX Audio

Както и в предишните версии на DirectX промените в това и останалите от API-сегментите са повече еволюционни отколкото революционни. Новата архитектура предлага нов, подобрен DLS2 синтезатор. Той създава всички звуци, миксира ги и изпраща резултата към DirectSound буферите за понататъчна обработка. В DirectSound буфера могат да се прилагат аудио-ефекти както и 3D-позициониране на всеки звук. Този подход намалява като цяло употребата на звуковия буфер, процесора и обема необходима памет, когато се работи с многобройни DirectSound помощи. Освен това Microsoft лицензираха от Creative Labs EAX ефектите Flange, Echo, Chorus, EQ, Distortion, Compressor/limiting и I3DL2-съвместим Reverb. Към DirectX Audio освен DirectSound и DirectSound3D е вклю-




чено и DirectMusic API-то, което позволява музиката да се генерира "интерактивно" в зависимост от текущите действия в играта като върху зададен музикален "фон" се нанасят допълнителни звуци и ефекти, свързани със събитията и положението в играта (дали ще се появи понятието 3D-музика? :)). Всички тези добавки и включването на DLS2 синтезатор са важни стъпки, които улесняват работата с DirectMusic Producer на Microsoft и го превръщат в още по-мощно средство за звукови скриптове и редактиране.

### DirectInput

Много малко е променено в DirectInput. Ново API позволява по-добра интеграция на конфигурационните панели за управлението на различните игри. Също така е подобрена поддръжката в международен план като е улеснена употребата на клавиатури, надписани на друг език освен английския. (Революционните промени в DirectInput трябва да се очакват в бъдеще с добавянето на нови сетива към компютъра като микровон за гласово и камера за жестикулярно управление)

### DirectPlay

На практика това е ново API. DirectPlay8 е бил пренаписан отначало за по-добра мрежова производителност, по-просто внедряване и поддръжка от разработчиците. Изградено е като мащабируема архитектура за масивни multiplayer среди. Отделни voice-over-IP канали за гласова комуникация (може би по-късно ще има и видеокомуникация?), добавянето на алгоритми (codec) за малка и голяма компресия на глас и нова URL-базирана схема на адресиране са възможностите, които ще улеснят употребата и подобрят цялостната атмосфера на игра. Този път DirectPlay изглежда наистина обещаващо. Някои от примерите, включени в SDK-а са доста качествени и работят добре.

### DirectShow

Най-голямата новост тук не е самото API, а факта, че то вече официално е част от DirectX, а не както преди – отделно API. Подобренията са малко, но важни. Подобрената скорост на стартиране и кеширането на филтрите намаляват времето за пресмятане. Най-накрая DirectShow получи добра DVD поддръжка, съдържаща целия набор от команди DVD-Annex-J. Но основното подобрение, което е от значение за всички е включването му в DirectX, което улеснява инсталацията и намалява вероятността от конфликти между API-тата (всеки, който е имал проблеми при DirectX7 с DirectDraw/DirectShow-базираните DVD плейъри ще оцени това).

### Заключение

Може би вече се чудите за какво са всички тези нови функции, добавени в API-то и дали ще може да се възползвате от тях на момента? Всички те са за бъдещето. Разработчиците трябва да напишат софтуера си така, че да ги използва, а настоящите програми рядко или никога няма да подобрят производителността си заради новото DirectX API. Всъщност лошо написания код е по-вероятно да доведе до малко забавяне, но това също ще става рядко. DirectX8 build 0166 не проявява видими аномалии и дефекти, а производителността при повечето игри не се увеличава....все пак никъде в компютъра ви не се крият свободно процесорно време, памет или графична мощ, чакащи DirectX8 магичсеки да ги освободи....

DirectX8 е солидна основа за следващото поколение игри. Около Коледа очаквайте да видите игри с много по-готини, хващащи окото ефекти и по-усложнена (и реалистична съответно) геометрия (но разбира се само ако се пускат на хардуер, който поддържа новостите в API-то). Microsoft-ския DirectX води индустрията в момента, като всеки производител на видео чипове добавя възможности, насочени към DirectX API, в своите нови и бъдещи продукти. Срамота е, но за съжаление OpenGL изглежда тъпче на едно място, от гледна точка на API. Въпреки, че OpenGL беше светлинни години напред спрямо първия използваем DirectX (3.0). ситуацията вече се промени.

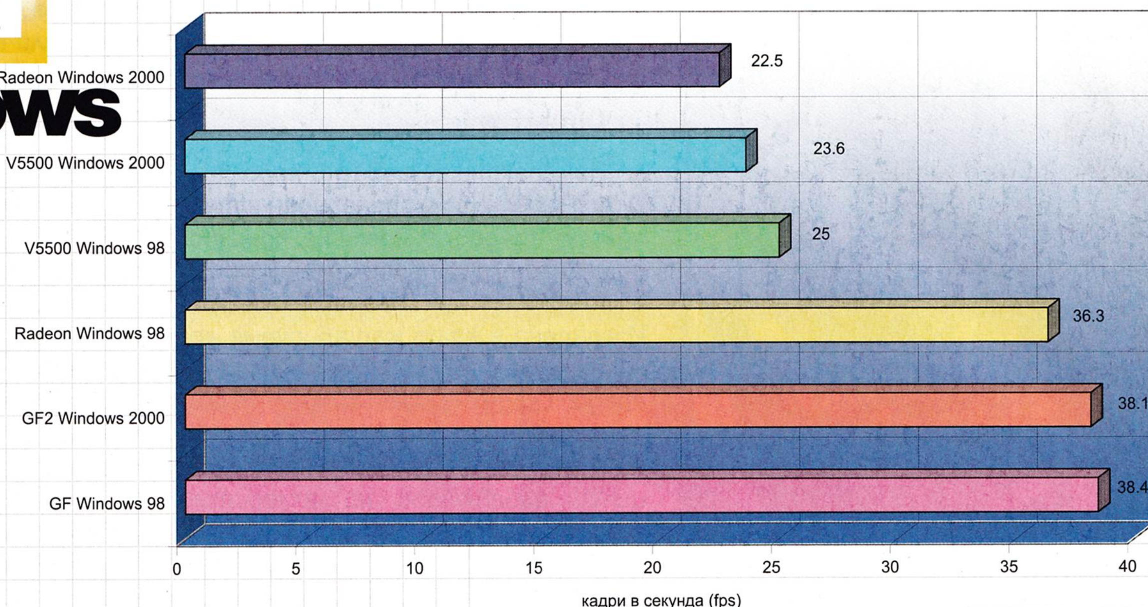
Все още има някои поддръжници (John Carmack), които продължават да поддържат OpenGL огъня запален (най-вече, на този етап поне, защото то е все още само 2D/3D API и по-чисто за разработка), но DirectX8 ясно показва, че MS продължават развитието и няма да оставят API-то си да загине. Повечето от подобренията в DirectX8 все още идват главно от Direct3D/DirectGraphics, но е ясно, че цялото API най-накрая се оформи като all-in-one решение предпочитано от разработчиците на игри.

*Стоян Спахиев*

# WINDOWS 2000 И ВИДЕОКАРТИТЕ




Quake III Demo001 (1600x1200)





My Games


Rossen
@pcmania.bg


PC Mania
Network


Outlook
Express


Quake III


Unreal
Tournament

По принцип Windows 2000 не се възприема като операционна система за забавления и игри, а като платформа за бизнес приложения и е предвиден за сървъри и работни станции. Въпреки това, сега ще разгледаме как се държат най-новите графични карти (геймърски) под Win2K, което ще бъде в помощ на всеки, който иска да се възползва от подобренията в Windows 2000 по отношение на сигурността и т.н., но същевременно не смята да забрави "основното" си занимание пред компютъра – игрите.

Като начало Win2K е базиран на Windows NT. Това само по себе си е достатъчно предупреждение. Компютрите, с инсталиран WinNT, са предназначени да работят стабилно и не са им необходими най-новите видео- и звуковикарти, а използват по-стари части, но безотказно. Прибавете към това и факта, че повечето игри са с достатъчно бъгове за да забият дори нова инсталация на Win98.

Основеният проблем с игрите под Win2K е поддръжката, а производителността идва чак на второ място. Вече минаха няколко месеца от официалната премиера на операционната система и все повече устройства се окомплектоват с драйвери и софтуер както за Win95/98 така и за Win2K. След като хардуерът вече се поддържа какво е положението с игрите? Положението е следното: повечето големи заглавия вървят, но като цяло останалите имат проблеми. Нито една от частите на Need for Speed не тръгва под NT или 2000. От друга страна всички Quake от едно до три нямат никакви проблеми. Все повече игри започват да работят с Win2K, но ако държите ВСИЧКО да ви тръгва и да използва пълните си възможности за графика и звук – по-добре е да си останете с Win9x.

## Производителността

С DirectX при различните разделителни способности и цветова дълбочина картите се подреждат в същия ред една спрямо друга както и под Win98, но производителността е по-малка под Win2K. Загубата е най-малка при VooDoo5 5500, но пък тази карта поначало и без това е по-бавна от GeForce2/32MB и Radeon/64MB. При Quake3, особено в по-големите разделителни способности Geforce2 показва близка произво-










дителност и под двете операционни системи, докато при Radeon и VooDoo5 се наблюдава спад от до 50% при преминаването към Win2K.

Като цяло най-добрият избор за Win2K гейм-машина е Geforce2. Radeon се представя много след в Quake3, докато при DirectX игрите има задоволителна производителност. VooDoo5 започва с по-ниски резултати под Win98 и остава на дъното и под Win2K. Обърнете внимание, че драйверите за Win2K се обновяват по-рядко от тези за Win9x. Detonator драйверите на nVidia непрекъснато "еволюират", независимо от операционната система и това се дължи на прекрасния екип разработчици в nVidia. ATI не са известни с многобройни обновления на драйверите си, а 3dfx разчитат главно на това, че имат добри драйвери още в началото, при пускането на продуктите си; обновленията при тях са рядкост, но идват навреме ако са открити сериозни проблеми. Производителността ще се подобри малко в бъдеще, защото Radeon и Voodoo5 са все още относително нови карти.

### Заключение

Препоръчваме ви да не инсталираме Windows 2000 освен ако нямаме GeForce видеоускорител. Спадът в производителността при останалите карти обесмисля прехвърлянето. Ако притежавате друга карта и задължително се нуждаете от Win2K – използвайте Dualboot.

Няма съмнение, че бъдещето принадлежи на Win2K и можем да очакваме производителността само да се подобрява като софтуерните и хардуерни разработчици се пренасочат от Win9x към Win2K, но от сегашното поколение видеокарти само тези на nVidia са готови за Win2K.

*Стоян Спахиев*



Може да си изрежете обложка за диска! Влезте в Матрицата... ... и в магазините

**MOVIE**

Legends of Might & Magic

**UPDATES**

Combat Mission v1.05, Dark Reign 2 v1.1, Heavy Metal FAKK2 v1.02, Submarine Titans v1.01; Terminus v1.7, Carmageddon 2000 Blood Patch, The Sims Art Studio

**ПРОГРАМИ**

**GoZilla Free 3.91** - Програма за download на файлове от интернет. OS: Windows 95/98/NT License: Free

**MemTurbo 2.0** - Memory мениджър. Оптимизира и освобождава оперативната памет. OS: Windows 95/98/NT/2000 License: Shareware

**Microangelo 5.0** - Най-популярният редактор за икони и курсори. OS: Windows 95/98/NT/2000 License: Shareware

**Arachnophilia 4.0** - Удобен и компактен редактор за уеб страници. OS: Windows 95/98/NT/2000 License: Free

**Eudora 5.0** - E-mail клиент, алтернатива на Outlook Express. OS: Windows 95/98/NT/2000 License: Free

**Firehand Ember 2000 4.16** - Мениджър за графични файлове със thumbnail превю. OS: Windows 95/98/NT/2000 License: Shareware

**QTam Bitmap to Icon 3.0** - Конвертира BMP файлове във икони (ICO формат). OS: Windows 95/98/NT/2000 License: Shareware

**Clean Disk 3.5.0** - Освобождава дисково пространство. User-friendly ) OS: Windows 95/98/Me License: Free

**ImageForge** - Редактор за графика, анимация, AVI. OS: Windows 95/98/NT/2000 License: Free

**Fine Print 2000 (Windows 95/98) 4.0** - Принтира няколко страници в една. Така икономисваме хартия:-) OS: Windows 95/98 License: Shareware

**CloneCD 2.7.8.1** - Програма за копиране на оригинални CD-та със защита. За резервни копия :) OS: Windows 95/98/NT/2000 License: Shareware

**einSTein 12.04.03** - За изчисляване функции, интеграли и т.н. OS: Windows 95/98/NT/2000 License: Shareware

**Dr. Salman's Windows Power Tools 1.75** - Програма за оптимизиране на Windows. OS: Windows 95/98 License: Shareware

**VCW VicMan's Photo Editor 5.42** - Малък и бърз графичен редактор. OS: Windows 95/98/NT/2000 License: Free

**Konvertor 2.05** - Конвертор за 140 графични (BMP, PCD, K25, PSD, TGA, HP-GL, PDF, GIF, JPEG, VRML,...) и 30 аудио, текст, и видео формати (MP3, WAV, TXT, VOC, MOD, AVI, MPEG,...) OS: Windows 95/98/NT/2000 License: Shareware

**Search and Replace 3.4** - Търси зададен текст или поредица от символи във няколко файла. Проверява и ZIP архиви. OS: Windows 95/98/NT/2000 License: Shareware

**Pad 2.7b** - Редактор за текстове в HTML, TXT и RTF формат. Отваря и графични файлове в ANI, BMP, GIF (вкл. анимирани), ICO, JPEG, WMF формат. OS: Windows 95/98/NT/2000 License: Free

**NetMonitor 2.6** - Контролира и дава подробна информация за вашата интернет връзка. OS: Windows 95/98/NT/2000 License: Free

**HyperSnap-DX Pro 3.63.01** - Screen Capture. Поддържа DirectX, 3Dfx Glide, а също video или DVD формат OS: Windows 95/98/NT/2000 License: Shareware

**UltraPlayer MP3** - Плейър за MP3, WAV, CD audio и т.н OS: Windows 95/98/NT/2000 License: Free

**Babylon 3.0** - Интернет речник, преводач, калкулатор за валути. OS: Windows 95/98/NT/2000 License: Free

**SA Dictionary 2000** - Нова версия на най-добрият англо-български (45 000 думи) и българо-английски речник (20 000 думи)! Автор: Стефан Ангелов




ДИСК 10, ОКТОМВРИ 2000

**GAMES**

| | |
|---|---|
| Amazons & Aliens | strategy |
| Animorphs | adventure |
| Blair Witch Volume 1: Rustin Parr | adventure |
| Cossacks - European Wars | RTS |
| Dark Reign 2 | RTS |
| Delta Force: Land Warrior | action |
| No One Lives Forever | 3D action |
| Panzer General 3D | RTS |
| Roland Garros 2000 | sport |
| Search and Rescue 2 | flight simulation |
| Superbike 2001 | simulation racing |
| V-Rally 2 | racing |

Може да си изрежете обложка за диска!



Влезте в Матрицата... ... и в магазините



## Винаги можете да се абонирате.

| | без диск | с диск |
|---|---|---|
| 3 бр. | 4.50 лв | 11.70 лв |
| 6 бр. | 9.00 лв | 23.40 лв |
| 12 бр. | 18.00 лв | ~~46.80~~ лв 42 лв |

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

**Как да се абонираме:**

– С пощенски запис на адрес: София 1000, ул. Стефан Караджа №5, за PC Mania, на името на Катерина Тодорова Цанова

– Направо в редакцията. Справки на телефони 987-47-19 и 986-38-19

## Ако сте пропуснали броеве на PC Mania, можете да ги закупите от:

София: ул. "Шишман" №31
пл. "Славейков" №9
ул. "П. Евтимий" №86
масите на пл."Славейков"
масите на "Плиска"

Пловдив: ул. "Гладстон" №11
ул. "Д-р Вълкович" №4
масите на "Главната"

Варна: ул. "Р. Жинзифов" №14
ул. "Иван Аксаков" №31

Сливен: ул. "Г. Драгомиров" №15

На същите адреси можете да си закупите диск, ако не сте успели да намерите списание с диск. Цената му е 2.40 лв. Ако имате проблем с диска изпратете e-mail на: redakcia@pcmania.bg

# КАЧЕСТВО! ИЗБОР! ЦЕНИ!

## MULTIMEDIA

### ВИДЕОКАРТИ

| | |
|---|---|
| Axle Riva Vanta 8MB | $ 37 |
| Axle Riva Vanta 16MB | $ 48 |
| Axle S3 Savage 4 32MB | $ 62 |
| Axle Riva M64 TNT2 32MB | $ 68 |
| Axle Riva TNT2 Ultra 32MB | $ 88 |
| Axle GeForce 256 32MB | $125 |
| Creative TNT 2 M64 16MBI | $ 76 |
| Creative TNT 2 M64 32MB | $118 |
| Voodoo 3 2000 16MB/TV Out | 76/96 |
| Matrox Millennium G400 32 MB | $126 |
| Matrox Millennium G400 MAX | $229 |
| Asus GeForce256 32MB | $258 |
| Asus GeForce256 64MB | $295 |
| Asus GeForce2 32MB | $317 |
| ATi Rage Fury Pro 32MB TVOut, TVIn, DVD, Retail | $155 |
| Ati Rage Fury 64MB, Retail | $167 |
| AllInWonder128 16MB, AGP/PCI | $140 |
| Holiwood PLUS (DVD,MPEG2) | $ 62 |
| TV Tuner+FM Radio+Remote | $ 76 |

### САУНДКАРТИ

| | |
|---|---|
| Yamaha 719 3D ISA | $ 14 |
| Yamaha XG724 PCI | $ 16 |
| Yamaha XG744 (EAX) PCI | $ 26 |
| Creative AWE 64 ISA | $ 24 |
| Creative Ensoniq PCI | $ 27 |
| Creative SB 128 PCI | $ 37 |
| Creative SB Live PCI | $ 55 |
| Creative SB Live Platinum | $212 |

## ДЖОЙСТИЦИ

### ДЖОЙПАДОВЕ

| | |
|---|---|
| **Microsoft** | |
| Game Pad Pro | $ 46 |
| SideWinder Freestyle Pro | $ 47 |
| SideWinder Dual Strike | $ 52 |
| **Logitech** | |
| Wing Man Extreme | $ 48 |
| Wing Man ThunderPad | $ 18 |
| Destiny D3 | $ 20 |
| Destiny D2 | $ 15 |
| Destiny D1 | $ 11 |
| Destiny Evolution /MSC/ | $ 45 |
| Dexxa Game Pad | $ 15 |
| Genius Max Fire G-07 | $ 12 |
| Antanas JPD131 | $ 17 |
| Antanas JPD120 | $ 10 |
| Antanas JPD110 | $ 7 |

### ДЖОЙСТИЦИ

| | |
|---|---|
| F22 | $ 15 |
| **Logitech** | |
| WingMan Joystick | $ 26 |
| WingMan Attack | $ 25 |
| WingMan Extreme Digital | $ 49 |
| WingMan Extreme Digital 3D | $ 47 |
| WingMan Interceptor | $ 60 |
| WingMan Force | $ 122 |
| **Microsoft SideWinder** | |
| Standard | $ 33 |
| Precision Pro | $ 70 |
| Force FeedBack Pro | $140 |
| **Genius** | |
| Max Fighter F31D | $ 47 |
| Flight2000 F23 | $ 26 |
| Flight2000 F12 | $ 12 |
| **Destiny** | |
| D4 | $ 23 |
| D5 | $ 30 |
| Quick Shot GenX 700k | $ 51 |
| Quick Shot6222 3D | $ 43 |
| Joystick + Joypad /MSC/ | $ 83 |

### ВОЛАНИ

| | |
|---|---|
| Quick Shot Pro | $ 35 |
| **Destiny** | |
| PC Wheel | $ 68 |
| PC Force Feedback | $160 |
| **Logitech Wingman** | |
| Formula | $125 |
| Formula Force Feedback | $200 |

## ИГРИ – НАД 200 ЗАГЛАВИЯ

| | |
|---|---|
| Abe's Exodus | $ 36 |
| Abomination | $ 42 |
| **Age of Wonders** | **$ 38** |
| Air Warrior II | $ 14 |
| Aliens vs. Predator (2 CD) | $ 44 |
| Alpha Centaury | $ 44 |
| Ark Of Time | $ 10 |
| Army Men II | $ 42 |
| Atlantis II (4 CD) | $ 39 |
| Beat The House | $ 10 |
| Beetle Crazy Cup | $ 40 |
| Beavis & Butthead | $ 36 |
| **Brood War,StarCraft,Diablo,Warcraft** | **$ 38** |
| Braveheart | $ 40 |
| Breakneck | $ 42 |
| Bugs Bunny | $ 35 |
| Capitalism Plus | $ 14 |
| Castles 2 | $ 10 |
| Colin McRae Rally | $ 22 |
| Combat Chess | $ 18 |
| Cutthroats | $ 40 |
| Dark Omen | $ 20 |
| Dark Stone: Evil Reigns | $ 44 |
| Dark Vengeance | $ 36 |
| Death Rally | $ 14 |
| Deer Hunt Challenge | $ 44 |
| Demolition Racer | $ 42 |
| Diablo | $ 22 |
| Diablo: Hellfire | $ 17 |
| **Diablo 2 (3 CD)** | **$ 35** |
| **Die Hard 2** | **$ 49** |
| Disk World Noir (3 CD) | $ 40 |
| Dune 2000 | $ 44 |
| Dungeon Keeper II | $ 44 |
| **EURO 2000** | **$ 49** |
| European Air War | $ 35 |
| Extreme 500 | $ 42 |
| F/A-18 Korea | $ 18 |
| F-22 v.5 | $ 14 |
| Falcon 4.0 | $ 35 |
| Faust | $ 37 |
| Fifth Element | $ 39 |
| Fighter Duel | $ 30 |
| Fighter Squadron | $ 42 |
| Final Doom | $ 14 |
| Final Fantasy VIII | $ 44 |
| Fleet Command | $ 20 |
| Flight Unlimited III (3 CD) | $ 44 |
| Flying Corps Gold | $ 18 |
| **Final Fantasy VIII (5 CD)** | **$ 44** |
| Football World Manager | $ 18 |
| Gabriel Knight 3 | $ 37 |
| Gex 3D:Enter The Grecco | $ 18 |
| Great Battles of Alexander | $ 14 |
| **Ground Control** | **$ 36** |
| Grim Fandango (2 CD) | $ 44 |
| Halflife | $ 39 |
| Halflife: Opposing Force | $ 30 |
| Heart Of Darkness | $ 20 |
| Heavy Gear | $ 13 |
| Hellcopter | $ 39 |
| Heretic II | $ 39 |
| Heroes of Might & Magic Compendium (3 CD) | $ 42 |
| Homeworld | $ 39 |
| **Icewind Dale** | **$ 35** |
| Imperium Galactica (2 CD) | $ 14 |
| Imperium Galactica II (4 CD) | $ 39 |
| Independence War (4+1 CD) | $ 35 |
| Invictus | $ 37 |
| Klingon Honor Guard | $ 35 |
| Lands Of Lore III (4 CD) | $ 44 |
| Le Mans 24 Hours | $ 36 |
| Lucky Luke | $ 30 |
| M1A2 Abrams | $ 14 |
| **MDK 2** | **$ 37** |
| Men In Black | $ 20 |
| Messiah | $ 38 |
| Might & Magic VII (2 CD) | $ 42 |
| Monaco Grand Prix 2 | $ 42 |
| Moto Racer 2 | $ 44 |
| Moto Racer Classic | $ 20 |
| Need for Speed IV | $ 44 |
| **Need for Speed V** | **$ 49** |
| NHL 2000 | $ 44 |
| Nocturne | $ 42 |
| Nomad Soul | $ 42 |
| Normality | $ 10 |
| Nox | $ 44 |
| Oddworld: Abe's Oddysee | $ 14 |
| Pandemonium 2 | $ 18 |
| Powerslide | $ 36 |
| Premier Manager 98 | $ 20 |
| Puzzle Bobble | $ 14 |
| **Quake 3** | **$ 49** |
| Revenant | $ 42 |
| Rainbow Six : Rogue Spear | $ 42 |
| Rally Masters | $ 38 |
| Rayman Designer | $ 18 |
| Rent a Hero | $ 42 |
| Requiem | $ 42 |
| Rollcage 2 | $ 39 |
| **Roland Garros 2000** | **$ 32** |
| S.C.A.R.S | $ 25 |
| Scullcaps | $ 25 |
| **Shogun Total War** | **$ 49** |
| Silver (2 CD) | $ 37 |
| Sim City 3000 | $ 44 |
| Sini Star | $ 42 |
| **Slave Zero** | **$ 42** |
| Soul Reaver | $ 42 |
| Slipstream 5000 | $ 10 |
| Solitaire For Windows | $ 10 |
| Speed Busters | $ 39 |
| SPQR | $ 10 |
| Star Craft | $ 19 |
| Star Craft: Broodwar | $ 27 |
| Star Trek 25-th Anniversary | $ 10 |
| Star Wars Alliance (2 CD) | $ 44 |
| X-Wing vs Tie Fighter (3 CD) | $ 44 |
| Street Racer | $ 18 |
| Supreme Snowboarding | $ 40 |
| Superbike World Championship | $ 44 |
| System Shock 2 | $ 44 |
| Swat 3 | $ 39 |
| Test Drive 6 | $ 31 |
| The F.A. Football Manager 2000 | $ 44 |
| The F.A. Premier League STARS | $ 44 |
| The Sims | $ 49 |
| Theme Park World | $ 44 |
| C&C Tiberian Sun (2 CD) | $ 44 |
| Tomb Raider III | $ 36 |
| Total Air War | $ 20 |
| Tzar | $ 18 |
| Ultima Ascention | $ 44 |
| Unreal Mission Pack | $ 25 |
| Uprising II: Lead & Destroy | $ 38 |
| Urban Chaos | $ 42 |
| V Rally | $ 20 |
| Virtual Pool | $ 10 |
| Warcraft II Battlenet edition | $ 23 |
| Wargasm | $ 20 |
| Warzone 2100 | $ 40 |
| Wetrix | $ 25 |
| Wing Commander: Prophecy (4 CD) | $ 20 |
| World Football 98 | $ 18 |
| World War II Fighter | $ 44 |
| X Beyond The Frontier | $ 42 |
| X-Files (7 CD) | $ 40 |
| Z + Expansion Kit | $ 14 |

## КОЛОНИ

| | |
|---|---|
| Jupiter | $ 10 |
| Surf Sound MX 160 | $ 16.2 |
| Surf Sound SL 300 | $ 31.2 |
| Surf Sound MG 240 | $ 30 |
| Surf Sound BL 300 | $ 27.6 |
| Comtech | $ 19 |
| GeniusSP 710a | $ 14 |
| Genius March Surround | $ 85 |
| Teac Power Max 60/2 | $ 13 |
| Teac Power Max 80/2 | $ 16 |
| Teac Power Max 140/2 | $ 28 |
| Teac Power Max 240/2 | $ 41 |
| Teac Power Max 260 | $ 40 |
| Teac Power Max 300 | $ 85 |
| Teac Power Max 500 | $ 78 |
| Teac Power Max 1000 | $ 200 |
| Creative PC Works SSP52 | $ 27 |
| Creative PC Works CSW100 | $ 55 |
| Creative PC Works CSW 200 | $ 93.5 |
| Creative PC Works FPS 1000 | $ 85 |
| Creative PC Works FPS1024 + SB Live | $ 140 |

## ЗА КЛУБОВЕ

**Най-добрите заглавия с ръководсва на български!**
**На супер ниски цени!**

| | |
|---|---|
| Heroes of Might & Magic III | $ 19 |
| Heroes of Might & Magic III: Armageddon's Blade | $ 15 |
| Unreal Tournament (2 CD) | $ 29 |
| Re-Volt | $ 19 |
| StarCraft | $ 19 |
| TZAR на български | $ 18 |

**И още хитови заглавия:**

| | |
|---|---|
| Fifa 2000 | $ 44 |
| Need For Speed V | $ 49 |

**7 диска с четири игри на невероятната цена от 50$!**

Unreal; Duke Nukem (3 CD)
Total Annihilation (2 CD)
Abe's Oddysee

## НАМАЛЕНИЯ

**10 заглавия на нови, още по-ниски цени!**

**До 30% остстъпка:**

| | | |
|---|---|---|
| Anno 1602 | ~~$34~~ | $30 |
| Apache Havoc | ~~$30~~ | $25 |
| Blood 2: The Chosen | ~~$36~~ | $30 |
| Eastern Front | ~~$18~~ | $15 |
| Grand Touring | ~~$30~~ | $25 |
| Operational Art Of War | ~~$25~~ | $20 |
| Pinball: Big Race Of USA | ~~$30~~ | $25 |
| Pro PinBall: Time Shock | ~~$25~~ | $20 |
| Civilization Call to Power | ~~$42~~ | $30 |
| Turok 2 | ~~$39~~ | $30 |

**Общо спестяване $53**

**ВСИЧКО ТОВА И МНОГО ПОВЕЧЕ В МАГАЗИНИТЕ НА:**

**ул. "ЦАР ШИШМАН" №31** — **тел: 02/ 986 40 84**

**пл. "СЛАВЕЙКОВ" № 9** — **тел: 02/ 986 68 58**

